LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS 8

AVENTURAS FANTÁSTICAS

STEVE JACKSON
IAN LIVINGSTONE

AS COLIGAÇÕES DE KETTER

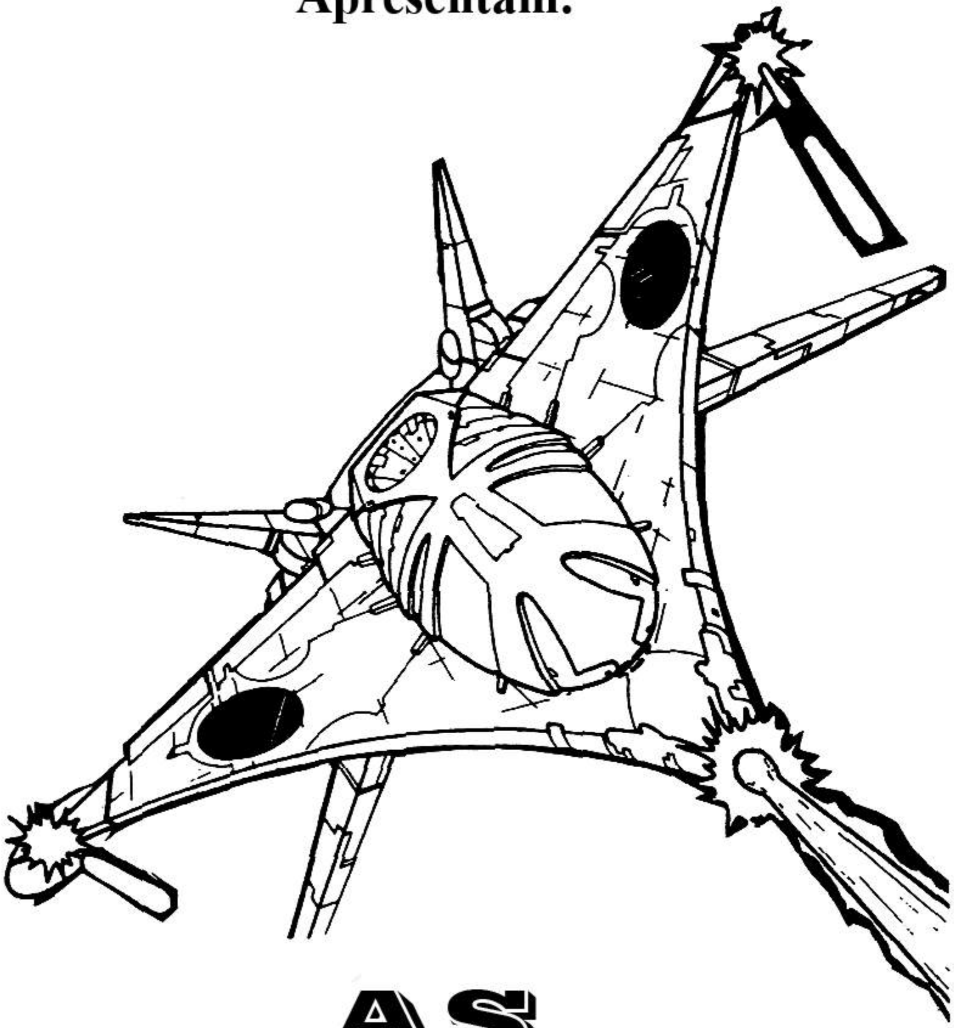
AS COLIGAÇÕES DE KETHER

A corrupção é um meio de vida no sistema Aleph-Cygni e o fluxo de Satophil-d, um narcótico ilícito que sai dos espaçoportos de Kether, vem crescendo em proporções gigantescas. Várias tentativas de quebrar a tão famosa coligação de drogas de Kether já foram realizadas, sem qualquer sucesso. Agora, a Federação Galática confiou a VOCÊ uma missão secreta extremamente perigosa. VOCÊ deve encontrar a fonte da droga e trazer à justiça todos aqueles que estejam envolvidos no tráfico. Mas cuidado! Kether é um lugar selvagem e sem lei e VOCÊ está sozinho...

Tudo do que você precisa para embarcar nessa emocionante aventura futurística completa, com um sistema de combate elaborado e uma folha de aventuras para registrar seus ganhos e perdas, é de dois dados, um lápis e uma borracha.

Muitos perigos o aguardam e seu sucesso não é garantido. Poderosos adversários alinham-se contra você e muitas vezes sua única opção é matar ou morrer!

Steve Jackson e Ian Livingstone
Apresentam:



AS COLIGAÇÕES DE KETHER

Andrew Chapman

Ilustrações: Nik Spender

Título do original em inglês
The RINGS of KETHER

Publicado por Puffin Books, Penguin Books Ltd.
Copyright © 1985 Steve Jackson e Ian Livingstone
Copyright © 1985 texto -Andrew Chapman
Copyright © 1985 ilustrações - Nik Spender

Direitos Exclusivos para o Brasil adquiridos por
Marques Saraiva Gráficos e Editores S.A.

Tradução:
Lilia Oliveira

SUMÁRIO

SUA MISSÃO
6

FOLHA DE AVENTURAS
10

RELATÓRIO DA MISSÃO
11

A COLIGAÇÃO DE KETHER
12

SUA MISSÃO

Você é um Investigador de Narcóticos dá Federação Galática. Reconhecido por seus superiores como o melhor, você foi chamado e enviado, sozinho e equipado com os últimos engenhos de espionagem e observação interestelares, para o sistema estelar de Aleph Cygni, com a intenção de quebrar o círculo de droga existente. No entanto, antes que possa começar, você precisa determinar suas forças e fraquezas. Para isso serão necessários dois dados e um lápis para anotar os pontos na **Folha de Aventuras** da página X. Como é possível que você não consiga ser bem-sucedido em sua missão na primeira aventura, aconselhamos que use lápis para fazer anotações e assim poder reutilizar sua **Folha de Aventuras.**

Sua Nave

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote esse total na seção FORÇA DAS ARMAS de sua **Folha de Aventuras**. Ao atirar em uma nave inimiga, você precisa obter um valor **menor** para conseguir atingir o alvo.

Jogue um dado. Anote esse valor na seção ESCUDOS de sua **Folha de Aventuras.** Sempre que for atingido pelo fogo de naves inimigas, você perderá pontos dessa seção. Se você for atingido quando o valor de seus ESCUDOS for zero, então sua nave será destruída.

Suas Habilidades

Suas habilidades de lutar, suportar ferimentos e escapar de situações difíceis são determinadas por sua HABILIDADE, ENERGIA e SORTE. Você encontrará em sua Folha de Aventuras as seções em que deverá usar para anotar esses valores.

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote o total na seção HABILDADE
Jogue dois dados. Some 12 ao resultado. Anote o total na seção ENERGIA.
Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote o total na seção SORTE.

Testando Sua Sorte

Em algumas ocasiões lhe será pedido para Testar sua Sorte. Quando isso acontecer, jogue dois dados. Se o resultado for **igual ou menor que** sua SORTE, então você teve sorte. Se o resultado for **maior que** sua SORTE, então você não teve sorte. A cada vez que testar a SORTE, você deve reduzir 1 ponto de sua SORTE.

Combates com Bláster

Levando-se em consideração como são as armas modernas, o combate com bláster — uma arma com um feixe de luz parecido com o laser — é bem curto e extremamente fatal. Ele é conduzido como se segue:

1. Jogue dois dados. Se o resultado for **maior ou igual à** sua HABILIDADE, você errou. Se o resultado for **menor que** sua HABILIDADE, você acertou seu inimigo e causou-lhe um ferimento — reduza 4 pontos da ENERGIA de seu oponente.

2. Se a ENERGIA de seu oponente chegar a zero, então ele está morto.

3. Se seu oponente ainda estiver vivo, então seu ataque será retribuído: jogue dois dados. Se o resultado for **menor que** a HABILIDADE de seu inimigo, seu oponente terá acertado em você — deduzindo assim 4 pontos de **sua** ENERGIA.

4. Se você não tiver sido morto, comece nova Série de Ataque retornando para 1.

Nota: Se você enfrentar mais de um inimigo por vez, deve escolher em qual deles vai atirar. Mas **todos** eles vão atirar ao mesmo tempo (menos os que estão mortos, é claro).

Combate Corpo-a-Corpo

Os combates corpo-a-corpo são realizados exatamente da mesma maneira que nos outros livros da Série Aventuras Fantásticas. Se você já está familiarizado com o sistema, então pode pular essa parte. Se não:

1. O combate é simultâneo. Uma luta corpo-a-corpo é uma série de ataques em que um combatente irá ferir o outro.

2. Jogue dois dados. Some o valor da HABILIDADE de seu oponente ao resultado. O total obtido é a Força de Ataque dele.

3. Jogue dois dados novamente. Some o valor de sua HABILIDADE ao resultado. O total obtido é a sua Força de Ataque.

4. Se a Força de Ataque de seu oponente for maior que a sua, ele conseguiu causar-lhe um ferimento — reduza 2 pontos de sua ENERGIA.

5. Se sua Força de Ataque for maior que a de seu oponente, você lhe infligiu um ferimento — reduza 2 pontos da ENERGIA dele.

6. Se as Forças de Ataque forem iguais, ambos erraram o golpe. Comece a próxima Série de Ataque a partir do passo 2.

7. Continue o combate até que a ENERGIA de um de vocês dois seja reduzida a zero (morte).

Combate Nave-a-Nave

Há dois tipos de combate nave-a-nave:

1. **Fasers**: Sempre que uma nave for atingida por fasers, ela perderá 1 ponto de seus ESCUDOS.

2. **Mísseis Rápidos**: Somente a sua nave é equipada com esta arma. Quando decidir lançar um Míssil Rápido em uma nave inimiga, o míssil acertará e destruirá a nave inimiga automaticamente, não importando quantos ESCUDOS possa ter seu inimigo.

O combate é conduzido da seguinte forma:

1. Você seleciona seu(s) alvo(s). Você pode atacar com os fasers e com os Mísseis Rápidos na mesma série de ataque, lançando fasers em uma nave e destruindo uma segunda nave com um Míssil Rápido.

2. Qualquer nave inimiga atacada por um Míssil Rápido agora está destruída; ela não retornará fogo com fasers.

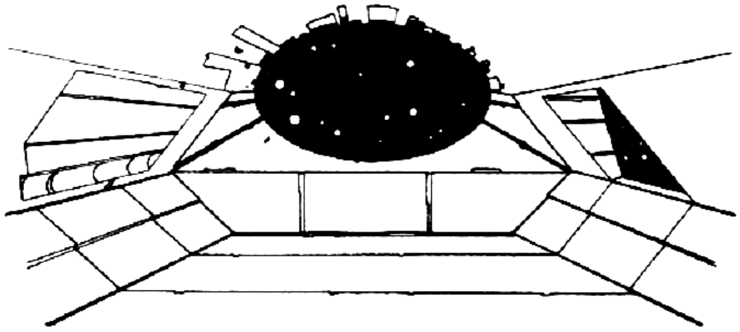
3. Jogue dois dados para o ataque com fasers. Se o resultado for **maior ou igual** à FORÇA DAS ARMAS de sua nave, então você errou. Prossiga para o passo 5.

4. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DAS ARMAS de sua nave, então você acertou a nave do inimigo — reduza 1 ponto do valor dos ESCUDOS da nave inimiga. Se seu oponente não tiver sido destruído, prossiga para o passo 5.

5. Todas as naves inimigas que não tenham sido destruídas respondem ao ataque utilizando fasers da seguinte maneira: jogue dois dados. Se o resultado for **maior ou igual** à FORÇA DAS ARMAS da nave oponente, então os fasers erraram o alvo.

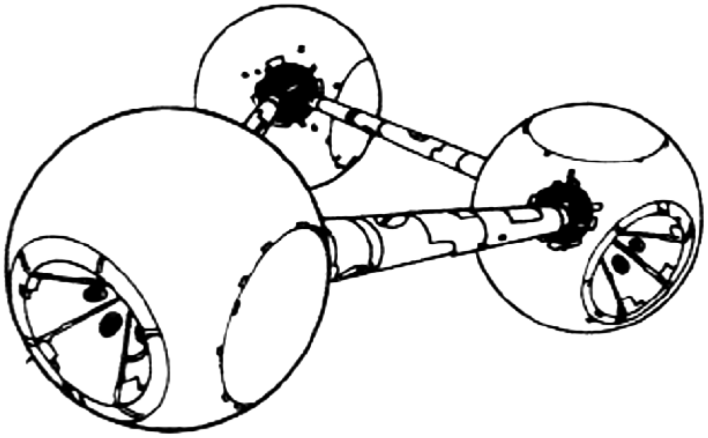
6. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DAS ARMAS da nave, então ela acertou você — reduza 1 ponto dos ESCUDOS de sua nave.

7. O combate continua a partir do passo 1 até que ou você ou as naves inimigas sejam destruídas.



Mísseis Rápidos

Esses aparelhos mortais infligem dano instantâneo e destruição certeira na espaçonave de seu inimigo. Cada um deles só pode ser usado uma vez. Sua espaçonave inicia a aventura com duas dessas armas — note que existe uma seção em sua **Folha de Aventuras** destinada ao registro do número de Mísseis Rápidos que ainda restam em seu Arsenal.

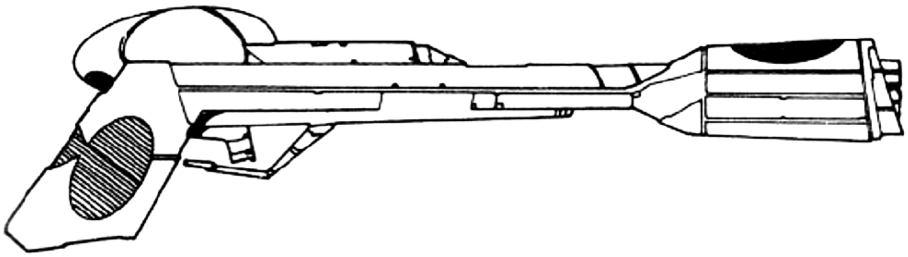


Recuperando Energia

Se você vier a se envolver em algum combate com armas ou corpo-a-corpo, é quase certo que perca alguns pontos de ENERGIA. Ela pode ser recuperada consumindo-se Tabletes de Energia. Cada tablete recuperará 6 pontos de sua ENERGIA e pode ser consumido a qualquer hora. Você inicia sua aventura com 4 Tabletes de Energia — note que existe uma seção em sua **Folha de Aventuras** destinada ao registro do número de Tabletes de Energia restantes. Você pode recuperar pontos de ENERGIA somente até o valor de sua ENERGIA **Inicial**.

Sua Conta de Crédito

Durante a aventura é provável que necessite de algum dinheiro. Você inicia sua aventura com 5.000 kopecks (a moeda intergaláctica) — e deve registrar este valor e quaisquer despesas em sua **Folha de Aventuras**.



FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE	ENERGIA	SORTE
Habilidade Inicial =	*Energia Inicial =*	*Sorte Inicial =*

EQUIPAMENTO E ARMAS

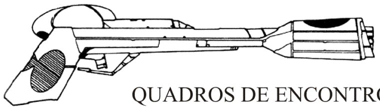
ESCUDOS
Escudos Iniciais =

FORÇA DAS ARMAS

MÍSSEIS RÁPIDOS

TABLETES DE ENERGIA

DINHEIRO



QUADROS DE ENCONTROS

Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*

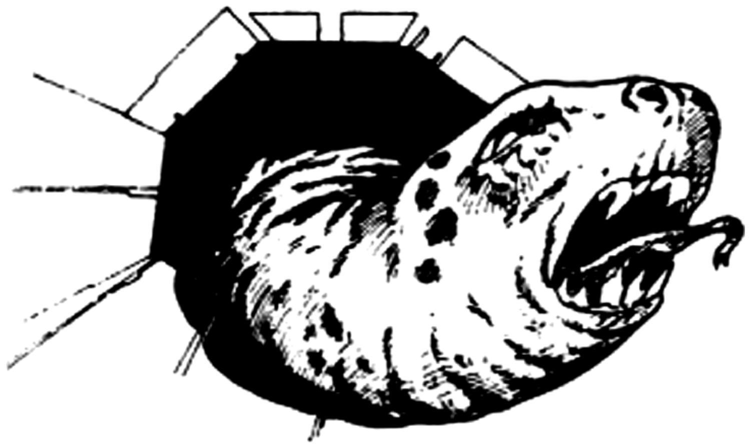
RELATÓRIO DA MISSÃO

A Federação Galática é constituída de várias centenas de mundos civilizados, sendo todos eles seguidores de certas leis e convenções básicas da Federação. Uma delas consiste na extinção do tráfico de certas drogas narcóticas. Assim, a exportação de drogas narcóticas de um mundo para outro é ilegal.

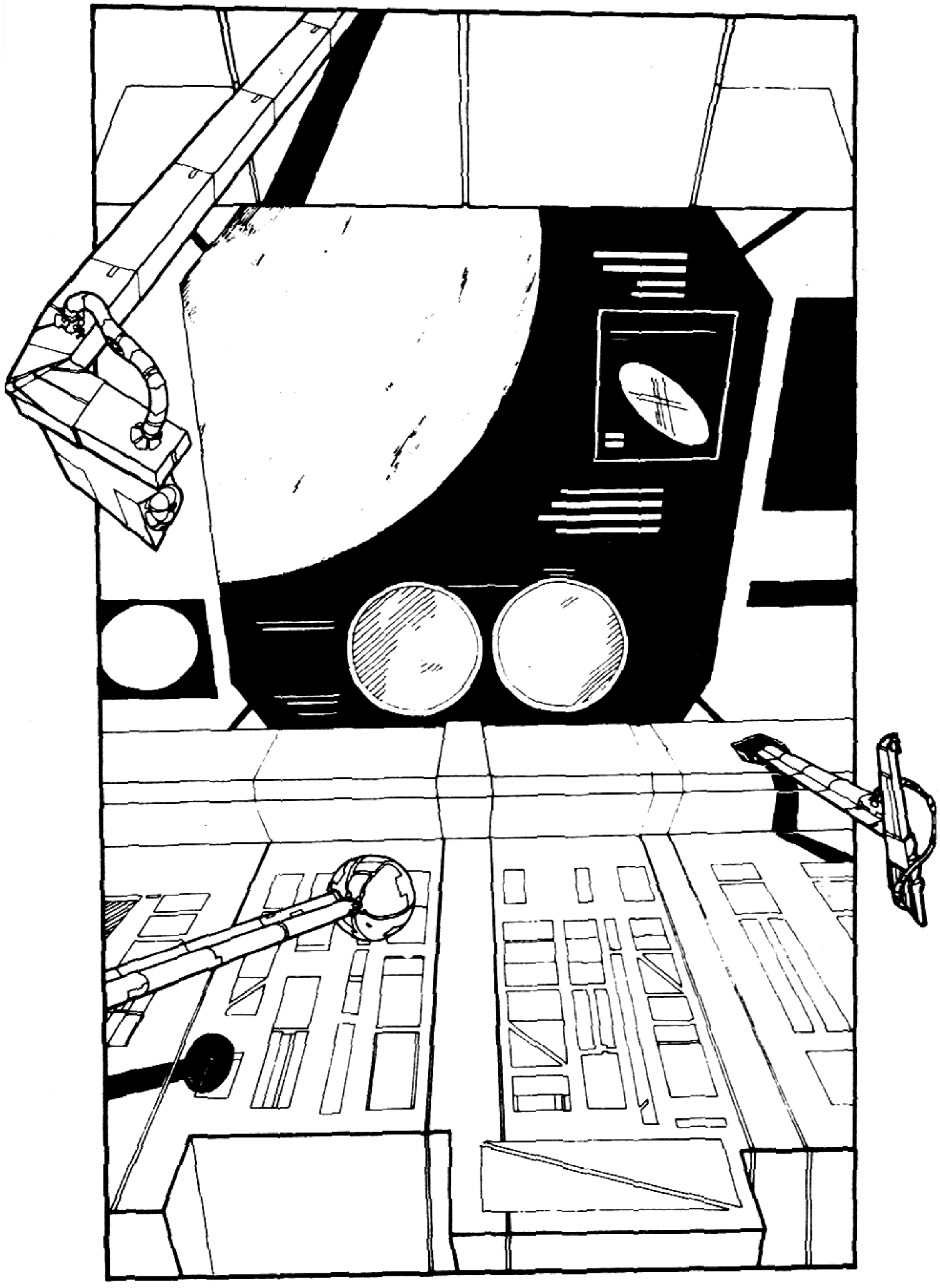
No entanto, a Força Policial da Federação tomou conhecimento de um fluxo extremamente extenso de Satophil-d, narcótico ilícito, proveniente do pequenino sistema de Aleph Cygni. Como se supõe que os próprios mundos policiem esse tipo de material, formou-se a noção de que a administração de Aleph Cygni não vá nada bem.

Com o fracasso óbvio da administração local para lidar com essa quebra da lei da Federação, seu departamento, a Central Federal (Vícios), decidiu enviar um Investigador Grau 1 (VOCÊ) para localizar a fonte do fluxo dessa droga, penetrar na organização responsável e então destruí-la.

Devido à possível falta de confiança nas autoridades de Aleph Cygni, você viaja incógnito para o sistema, disfarçado de vendedor interestelar, com uma carga de frutas, especiarias e coisas fúteis exóticas, provenientes, de outros mundos. Uma vez que entre no sistema você estará por sua própria conta. Boa sorte!



Agora vire a página.



1

CINCO MINUTOS PARA SAÍDA DO HIPERESPAÇO brilha na videotela de comando à sua frente. Um sinal de alarme soa suavemente pela nave. Dentro de poucos instantes você entrará no sistema de Aleph Cygni. Se houver algum espião infiltrado no Esquadrão Galáctico de Vícios, você poderá vir a ter uma recepção bem quente.

QUATRO MINUTOS PARA SAÍDA
DO HIPERESPAÇO

Girando em sua poltrona espacial, você verifica todos os sistemas de armas de sua espaçonave: FASERS – checados; MÍSSEIS RÁPIDOS - checados; ESCUDOS - checados. Material bastante pesado para um mercador viajante, apesar de ninguém saber disso, a menos que precise usá-lo. Mas, até esse momento, seu disfarce permanecerá intacto.

Você aciona a propulsão convencional de sua nave espacial, levanta o escudo de feixes antiespionagem e aperta os dentes para que seu estômago, revoltado, suporte o fim do hiperespaço.

PREPARE-SE PARA INSERÇÃO
NO ESPAÇO/TEMPO REAL

O fundo solta-se da nave espacial; você prossegue em velocidade superluz... Ssshhh**.** Tudo se junta novamente e volta ao normal, a não ser pela ressaca que o atingiu no último instante. Na tela à sua frente está o sistema Aleph Cygni - a estrela amarela, Aleph Cygni, e seu único planeta, Kether. Kether, como lhe informa seu navegador cósmico, é um planeta habitável, constituído de vastas extensões de oceano e, afora algumas ilhotas espalhadas, com somente uma massa de terra continental. Circulando esse mundo há uma pequena lua cheia de buracos conhecida na região como o Fim de Rispin. Apesar de não ser visível em sua videotela, seu navegador cósmico o alerta sobre a presença de um vasto cinturão com centenas de milhares de asteróides.

Onde você iniciará sua busca pelos traficantes de droga — no porto estelar do sistema, em Kether (vá para **333**), na lua (vá para **328**) ou no cinturão de asteróides (vá para **372**)?

2

Ele percebe que você o está seguindo e entra por uma rua lateral. Você tenta continuar a persegui-lo, mas ele não se encontra em nenhum lugar que você possa vê-lo. Você o perdeu. De repente, uma mão agarra seu braço e o puxa para o abrigo sombrio entre dois prédios. É o homem a quem você perseguia. "O que...?" você tenta falar antes que ele tape sua boca com a mão. Ele tira um papel de uma pasta onde está escrito **"Quieto — feixe espião! Encontre-me, Hotel Mirimar – Aptº 1201, 1 hora".**
Ele então se vai.

Você irá encontrá-lo (vá para **395**) ou vai voltar e continuar em sua observação do apartamento de Zera Gross (vá para **109**)?

3

A porta abre para um pequeno aposento com uma mesa, uns poucos arquivos e um videofone. O videofone começa a soar. Para sua consternação, podem-se ouvir passos se aproximando. Sacando de sua bláster, você se esconde em um canto, atrás de um móvel de arquivo. Alguém entra no aposento e atende o telefone.

"Sim? Ah, é você, neném", diz um homem.
"Clive, eu preciso vê-lo", uma voz de mulher choraminga no telefone.
"Veja, querida, nós estaremos ocupados a noite toda e eu tenho que.me encontrar com Arthus no Café Heróis da Federação amanhã de manhã. Então você terá que esperar até depois disso."
"Mas..." ela implora.
"Amanhã. Não podemos conversar aqui." Ele desliga.

"**Ei**, Torus? Venha cá, agora!" grita alguém de outro lugar do prédio.

"OK!" Clive grita de volta, saindo correndo do aposento.

Você parte e vai ao encontro de Clive com Arthus amanhã (vá para **315**), ou você vai continuar a explorar o armazém (vá para **354**)?

4

Num bar espalhafatoso você encontra um velho e grisalho mineiro de asteróide, que veio do espaço para cair numa farra de duas semanas. "Muito tráfico ilícito... hi, hi", ri ele. "Muito tráfico ilícito, meu pequeno Federal... hi, hi... mas lhe custará 500 kopecks para que obtenha de mim a informação."

Você vai pagar os 500 kopecks a ele (vá para **355**) ou vai para o espaçoporto para continuar com suas investigações (vá para **345**)?

5

"Pare!" você grita, "me deixe em paz!" A criatura solta uma gargalhada insana, fica totalmente de pé, ataca e o engole. Você falhou.

6

Você lhe mostra sua identificação. "Você... você é um Federal?" pergunta ele. "Eu... eu não queria... Ah, não!" O desnorteamento dele se transforma em medo. "Eu não fiz nada", diz ele, abaixando a bláster. "Eu não sou como os outros caras daqui... eu não trabalho para **eles**."

"Quem?" pergunta você, mas ele não está ouvindo. Em pânico, ele foge e desaparece de sua visão. Você vai voltar a se esconder (vá para **357**) ou vai assumir que seu disfarce está desfeito e deixar o espaçoporto à procura de novas pistas (vá para **231**)?

7

A estrada desce para um vale, que prossegue como uma curva em S. A caminhonete, ainda mais distante à frente, diminuiu a velocidade e permaneceu na estrada para pegar essa curva. Você fará o mesmo (vá para **280**) ou lançará o carro em alta velocidade no acostamento possivelmente macio (vá para **358**)?

8

Você lhes acerta um golpe leve, mas forte o suficiente para enviá-los girando pela pista. Quando a caminhonete bate na margem da estrada, capota até parar sob uma árvore a poucos metros da estrada. Vá para **359**.

9

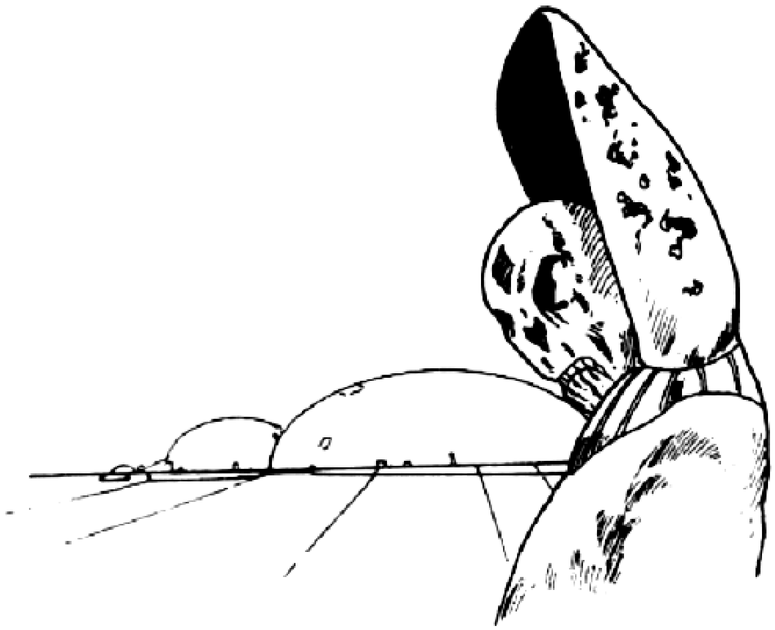
O corredor termina logo em um grande painel de controle. A única coisa que nele faz sentido é uma mensagem digital:

PRÓXIMA NAVE AUXILIAR A CHEGAR – 75 HORAS, 31 MINUTOS,
20 SEGUNDOS

Você volta até a bifurcação em T e segue pela outra passagem. Vá para **360**.

10

Você sai de alvo mergulhando bem ao lado de uma das criaturas bulbosas. A coisa fica selvagem, mostrando os dentes em uma bocarra cavernosa e o atacando. Ela o morde. Perca 4 pontos de ENERGIA. Vá para **361**.



11

Ao chegar ao Viqueque essa noite, você encontra o Sr. Samuel, sentado a uma mesa meio reservada, completamente disfarçado por uma mudança de cor no cabelo e uma barba falsa. "Você foi seguido?" sussurra ele. "Acho que não", você sussurra de volta. Ele relaxa, secando a testa com um lenço velho e tomando um grande gole da bebida. Durante o jantar, por meio de sussurros rápidos, ele o informa que os investigadores locais são totalmente corruptos e que seu próprio departamento, o Esquadrão galáctico de Vícios, é o pior deles.

"Não temos conduzido nenhuma forma de investigação há meses", lamenta ele. "Alguém lá em cima, ou talvez todo mundo, está na lista de pagamento de alguém." No entanto, ele não possui muitas idéias sobre quem controla o tráfico nem por onde você poderia começar. Ele tem apenas duas possibilidades concretas a lhe oferecer: suspeita de que algumas drogas chegam à cidade pelo heliporto em vôos legais e ilegais e tem um contato no submundo — um navegador de nave estelar desempregado que gostaria de conversar com você.

Você vai fazer algumas perguntas no heliporto (vá para **206**) ou vai se encontrar com o navegador (vá para **284**)?

12

Você digita a informação ANUÁRIOS no terminal. Após um segundo a resposta aparece:

AGRICULTURA, MANUFATURA
OU TRANSPORTES?

Você vai olhar em qual dos assuntos primeiro?

Agricultura?	Vá para **363**
Manufatura?	Vá para **324**
Transportes?	Vá para **285**

13

O pistoleiro caiu na calçada; uma poça de sangue está se espalhando na direção da sarjeta. Você se aproxima dele cautelosamente. Ele abre os olhos e o observa. "Zera marcou você", sussurra ele. "Nós... levamos Clive ao "Spark's" esta... esta manhã... você é o próximo." Ele morre.

Parece que você não vai mais poder encontrar Clive — ele provavelmente já deve estar enterrado. Se "eles" estão planejando levá-lo a um lugar chamado "Spark's" (você descobre que é um bar ao olhar mais tarde em um catálogo telefônico), então talvez você devesse entrar lá primeiro - incógnito. Vá para **286**.

14

Você descobre um alarme que teria soado se você tivesse simplesmente aberto a janela. Você o desarma com facilidade. Subindo pela janela, encontra-se em um aposento pequeno e vazio. Vá para **365**.

15

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, vá para **327**; se não, vá para **366**.

16

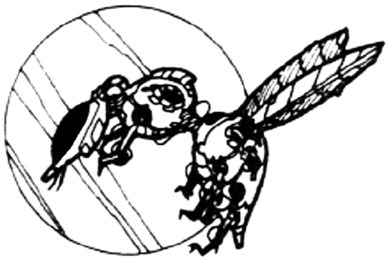
Você está sem direções para seguir. Ainda assim, insiste por algumas semanas antes de receber um chamado da Central da Federação (Vícios). Você falhou em sua missão.

17

A trilha segue pela floresta por um ou dois quilômetros antes de abrir em uma clareira. Você não consegue encontrar a caminhonete em lugar nenhum. Você vai continuar por essa estrada (vá para **95**) ou vai voltar para a estrada principal (vá para **368**)?

18

Você se esquiva para o lado, evitando o ataque dele. A seguir, dá-lhe um chute violento no diafragma, jogando-o no chão. Dando-lhe uma gravata, você pergunta: "O que está acontecendo aqui?" Ele gagueja por uns instantes e então tenta apontar para a mesa dela, sobre a qual encontram-se numerosos arquivos e um vídeo do computador. Você dá uma olhada neles. Vá para **125**.



19

Você aterrissa gentilmente sua nave entre as minas muito próximas. Jogue dois dados. Se o resultado for maior ou igual à sua HABILIDADE, vá para **351**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, vá para **370**.

20

O corredor o leva até a sala de controle do reator nuclear do asteróide. Há muitos painéis de instrumentos cobrindo as paredes, mas, estranhamente, não existem outros controles além de uma fechadura para chave - tudo deve ser completamente automático.

Se você tiver a chave que encaixa nessa fechadura, vá para **391**; se não, retome para a bifurcação em T e desça pelo outro corredor (vá para **352**).

21

O corredor serpenteia, vira e se divide. Você finalmente percebe que deve ter virado em algum lugar errado, pois o assassino não se encontra à vista. Você decide que deve segui-lo até Kether, já que é improvável que ele permaneça no Fim de Rispin depois que você tiver partido. Você volta para o planeta e se dirige para a Biblioteca Municipal Central. Vá para **80**.

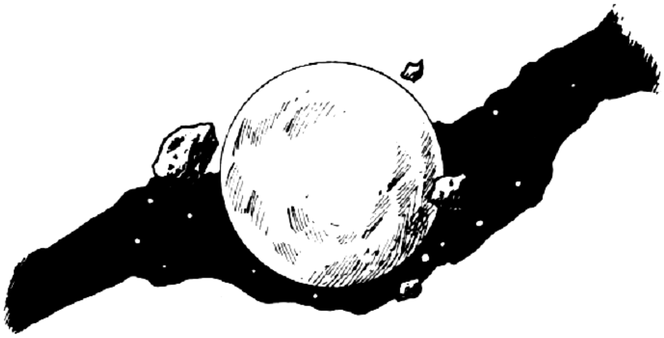
22

Com uma manobra rápida, você pula pela beirada do guindaste, caindo cerca de sete metros. Jogue três dados e subtraia o resultado obtido do total de sua ENERGIA. Se você não morreu da queda, conseguirá escapar do armazém e dos capangas.

A única informação de valor que conseguiu obter — pois voltar ao armazém seria um tanto ou quanto impraticável — é o conhecimento de que a "entrega" está vindo dos asteróides. Você resolve procurar alguém da indústria espacial que possa ter algum conhecimento sobre o tráfico espacial ilegal. Vá para **384**.

23

Para sua surpresa, ele está lá! Ele olha para você com indiferença, como se estivesse acostumado com pessoas que chegam até ele sem serem anunciadas. Você também deve ir direto ao ponto e questioná-lo. Você vai agir duramente para conseguir a informação necessária (vá para **208**) ou vai dar uma de "Sr. Legal" (vá para **296**)?



24

Os dois homens mortos estão suspensos no ar, com os punhais flutuando próximo a eles. De vários corredores que dão no aposento vêm os sons de perseguição e histeria. Você volta pelo corredor pelo qual entrou.

Você vai voltar direto para sua nave espacial e daí para Kether (vá para **231**) ou vai descer pela outra passagem da bifurcação, onde ouviu as vozes dos monges (vá para **385**)?

25

Pressionando o cano de sua arma contra o peito dele, você o empurra contra a parede. "Isso não é bom o suficiente", você diz. "Temo ter que matá-lo." Ele fecha os olhos e trinca os dentes — resignado com a morte? *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, Vá para **347**; se for azarado, vá para **386**.

26

Os jatos sinalizam de novo, mas você calculou mal o ângulo para agarrá-los e acaba vagueando em ângulo pelo satélite. Terá que fazer um ajuste nos jatos para conseguir. Jogue dois dados. Se o resultado for maior ou igual à sua HABILIDADE, vá para **104**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, vá para **182**.

27

As turbinas gemem quando você pisa no acelerador até o fundo, e o carro sacoleja quando você bate na traseira da caminhonete. Seus pára-choques ficam um pouco amassados, mas a colisão não tem nenhum outro efeito. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, vá para **388**; se for azarado, vá para **349**.

28

Os containeres de plástico estão cheios de Satophil-d. Parece que eles estão com tudo pronto para enviá-lo para a terra principal. Em um dos cantos do aposento você descobre o corpo enroscado de um homem, claramente morto pelos dentes de alguma criatura selvagem ou pelas mãos de um torturador habilidoso. Com todo o tumulto causado no aposento, outros guardas poderão estar vindo. Você vai examinar este homem para descobrir como ele foi morto (vá para **350**) ou simplesmente vai embora (vá para **389**)?

29

Você agarra a alavanca e a fechadura movimenta-se com um clique, como uma máquina fotográfica. O ar retorna ao aposento com um rugido. Vá para **371**.

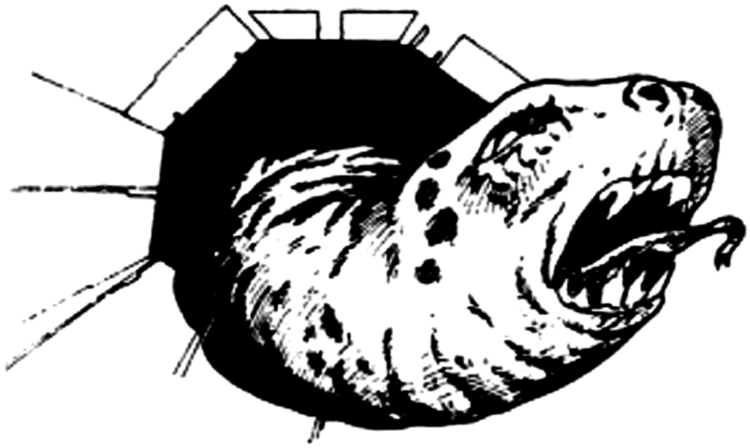
30

"Olá!" você grita para a criada do bar. "Sou novo na cidade e estou procurando alguém que possa ajudar uma pessoa assim jovem e inescrupulosa como eu, que não quero arrumar um trabalho fixo, sabe?"

"Ah, é?" Ela grita de volta, desdenhosamente. "O que é que você faz, cabeça de bagre?" Você pensa um pouco sobre o assunto: o que é absolutamente essencial a um fornecedor de drogas?

"Sou um químico. Faço pequenos cristais engraçados para as pessoas colocarem no sistema sangüíneo", você grita. Ela pisca algumas vezes para você, obviamente olhando-o sem ver. Levantando a camisa, ela revela uma bolsa de liga chata presa à barriga por um cinto. Batendo nela, diz: "Quinhentos kopecks, idiota."

Você vai pagar (vá para **323**) ou não? Se decidir não pagar, vai ter que se juntar à multidão (vá para **362**).



31

Depois de começar o ciclo de ejeção, sua espaçonave começa a se desintegrar. Os restos confundem a nave atacante. O casulo de fuga, do qual a ponte de comando faz parte, começa a realizar algumas manobras evasivas para deixá-lo em segurança sobre a superfície do Fim de Rispin. A nave atacante, obviamente convencida de que o destruiu, vai embora. Você está na superfície cinzenta e esburacada da lua de Kether. Saindo do casulo de fuga e seguindo a pé na direção da cidade abobadada, você é distraído apenas pelos pedaços de sua espaçonave, que caem suavemente ao solo. Com a baixa gravidade da lua, alguns dos pedaços poderiam permanecer em órbita por dias, talvez até semanas.

Você caminha pela lua por horas, dando passos de nove metros, até que, alarmado, se dá conta de que seu oxigênio está acabando. À sua direita, armada aos pés de uma cratera a alguns quilômetros de distância, você pode ver uma pequena abóbada laranja, o único sinal possível de habitação que você viu desde que se ejetou.

Você vai se aproximar da abóbada, na esperança de ela ser habitada (vá para **353**) ou vai continuar andando, só para o caso de a cidade abobadada estar logo ali depois da próxima curva (vá para **392**)?

32

O guarda de segurança o nocauteia até a submissão, algema você e chama mais guardas pelo comunicador. Vá para **129**.

33

"Eu... eu sinto muito, não pretendia destruir os arquivos", implora ele.

"O quê?" Você fala, sarcasticamente. "Você não **pretendia** destruir?"

"Ah... é... bem, não é o que quero dizer... ehh... o que você quer saber — eu estava dando cobertura a alguns vôos vindos das ilhas..."

"Que vôos?" você pressiona.

"Eu não sei — nós só os pegamos quando estão quase chegando à costa continental... mas principalmente estive dando cobertura a vôos para os asteróides."

"Para quem você está trabalhando?"

"Eu... eu não sei... eu só recebo um cheque mensal..."

Ele pode estar mentindo. Se você acha que ele precisa de um pouco mais de sofrimento para que confesse a verdade, vá para **374**. Se não, se pensar que o medo cego o está deixando um pouco confuso, então vá mais devagar com ele e vá para **335**.

34

A portinhola se abre em uma pequena saída anti-séptica de ar. Porém, uma vez tendo passado por ela, você se descobre dentro de um corredor mal feito. Parcamente iluminado por luzes de arcos amarelos, que leva para dentro do asteróide. Evidentemente, as paredes do corredor foram tratadas com algum tipo de plástico para evitar que o ar escape para o exterior. Sem peso, você prossegue pelo corredor até ele entrar em um aposento esférico.

Acima de você, um pequenino nicho foi feito na parede — o conteúdo dele permanece na escuridão. À sua frente, o corredor continua para fora do aposento e mais adiante para dentro do C230. Você seguirá pelo corredor (vá para **336**) ou examinará o nicho (vá para **375**)?

35

O encontro que eles conseguiram para você é com a Sra.Torus, esposa de Clive Torus, um de seus ex-colegas. Eles o levam até as estufas do imenso Jardim Botânico da capital de Kether.

"Os documentos", explica o motorista punk da caminhonete, "estão em um cofre-depósito. Ela os entregará a você." Eles estacionam atrás de uma estufa, mostram-lhe onde está a Sra. Torus e o empurram para fora do carro. Vá para **376**.

36

Você leva a sua espaçonave em órbita. Se ela tiver sido destruída, você terá que contratar uma outra para a viagem, ao custo de 1.000 kopecks. Após alguns dias de busca em uma órbita L16, você descobre o satélite. Vá para **377**.

37

A caminhonete está apenas alguns metros à sua frente quando você chega a uma curva em S — o imenso carro faz a curva desajeitadamente, correndo demais. Eis sua chance! Você vai lhes dar um tranco na traseira (vá para **135**) ou vai bater na lateral (vá para **396**)?

38

A máquina cai do ar e explode em chamas. Você passa pelos destroços e prossegue pelo corredor, chegando logo a uma interseção. Você vai continuar pelo corredor (vá para **340**) ou vai pegar a passagem lateral (vá para **379**)?

39

Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual a ela, vá para **302**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, então vá para **341**.

40

A porta abre, levando-o para o aposento em que estivera antes. Não tem sentido voltar atrás. Vá para **186**.

41

Após várias horas de pesquisa nas listas de casos e nas notícias dos jornais dos anos anteriores, torna-se evidente que há muito pouco para ser encontrado. Não há artigos quanto a fabrico ou tráfico de drogas, e somente um trechinho sob uma lista de casos publicados há quatro anos diz: "Tribunal Criminal Central 3: Estado contra Z. Gross e B. Babbet Diante do Juiz Zark. Ofensa: tráfico de materiais orgânicos ilícitos (Satophil-d). Início às 10:30 horas." Depois disso não há mais nada. Nenhum registro de prisão — nada.

Você coloca os nomes no catálogo do videofone e consegue um endereço para B. Babbet, mas nada relativo a Z. Gross. Você vai dar uma olhada no endereço de B. Babbet (vá para **256**) ou vai até o Centro de Arquivos do Computador do Estado para ver se existe algo mais a ser descoberto (vá para **246**)?

42

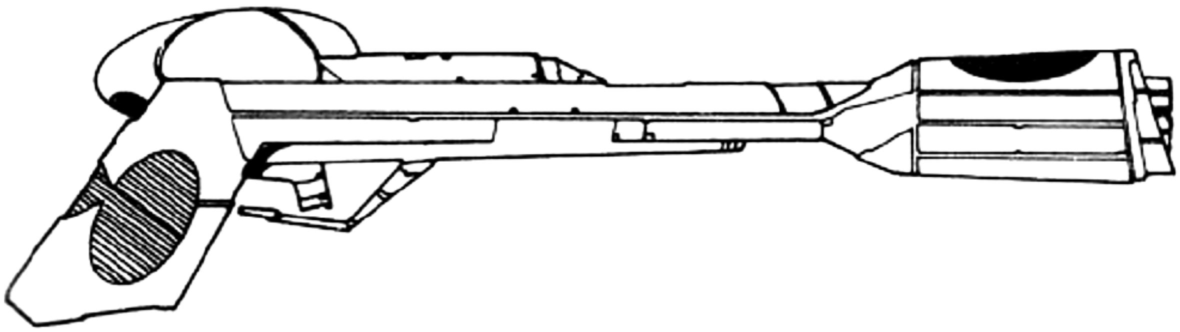
Quando você saca a sua bláster, ele atira em você. Você terá que enfrentá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
PISTOLEIRO	6	8

Se você o vencer, volte para **13**.

43

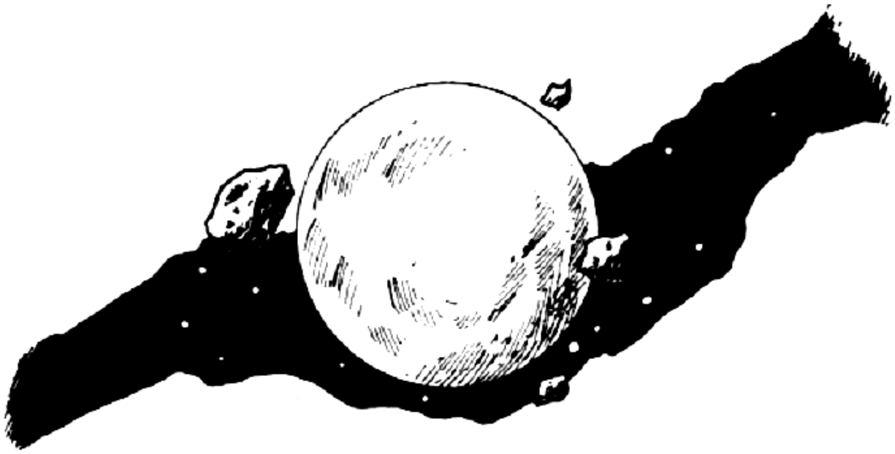
Você escala a canaleta do teto e descobre uma janela. Jogue dois dados. Se o resultado for maior ou igual à sua HABILIDADE, vá para **82**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **14**.



44

Você chega ao local de encontro. As estufas do Jardim Botânico contêm uma imensa e caprichosa exposição de formas de plantas exóticas, tanto nativas como de outros planetas — um local bastante pitoresco.

Você vê a Sra. Torus esperando por você com o cofre-depósito saindo da bolsa. Ela ainda não o viu. Você vai dar uma olhada em volta para ver se está sendo observado (volte para **15**) ou vai direto encontrar-se com ela (vá para **376**)?



45

Passam-se algumas horas, com pouquíssimos acontecimentos. Então um helijato chega com uma carga de uma tonelada de caixas de plástico resistente. Elas são colocadas em uma esteira elétrica e levadas até onde três oficiais da Alfândega aguardam para inspecioná-las. Um deles abre uma caixa.

"Ah! É o material", diz ele.
"O quê?" fala outro.
"Você sabe, Satophil-d — droga, lance, pó."
"Ah."
"Algo a declarar?" ele pergunta ao piloto do helijato.
"Não, claro que não", é a resposta.

"Muito bem", diz o oficial da Alfândega. "Passou na inspeção." Ele sela as caixas com um grande símbolo vermelho, em que diz APROVADO NA ALFÂNDEGA — PARA EXPORTAÇÃO. Como podem ser tão escandalosos em seu desprezo pelas leis? Hora de dar um basta nisso. Você pula com sua bláster em punho para fora do baú. "Parados!" grita você, apontando sua arma para a cabeça do piloto. Eles ficam bem paradinhos. Você lhes fala sobre os destinos deles caso não lhe digam quem está no comando deste negócio escuso. Eles abrem o jogo.

"A Torre Isósceles...", diz um dos oficiais da Alfândega.
"... na cidade...", diz outro.
"... cobertura...", diz o último.
"... e não se esqueça do satélite de comunicações na órbita L16...", gagueja o piloto do helijato.
"Não... de jeito nenhum", dizem os outros.

Depois de aprisionar em sua espaçonave esses caras obviamente culpados, você vai para a Torre Isósceles (vá para **320**) ou vai verificar o satélite de comunicações (volte para **36**)?

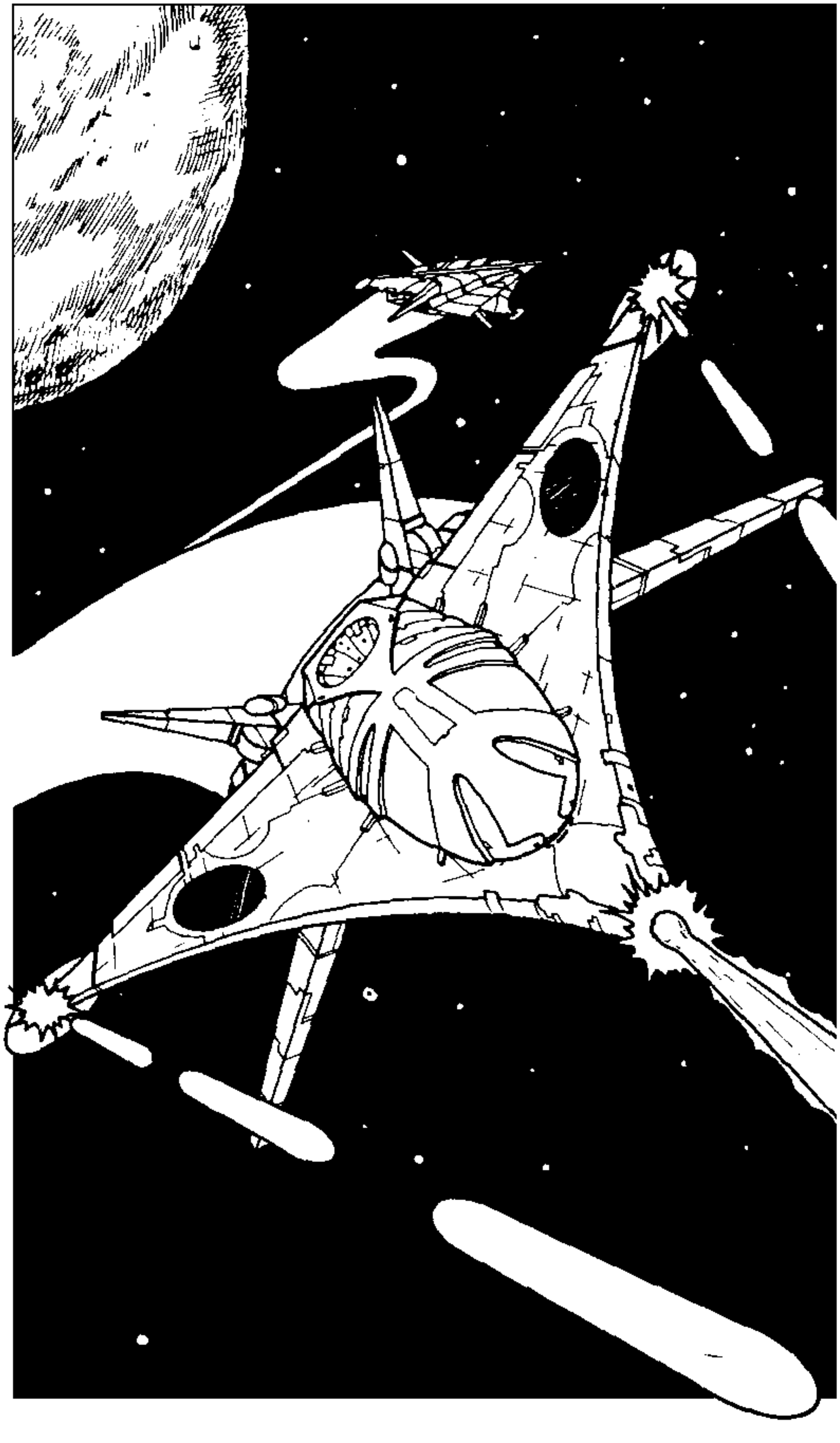
46

O carro derrapa um pouco, mas permanece na estrada. A caminhonete foi perdida de vista em meio à densidade da floresta. Contudo, você vê uma estradinha aproximando-se pela direita. A caminhonete continuou pela estrada principal ou pegou a trilha lateral? Que caminho você vai seguir: a estrada principal (vá para **329**) ou a trilha (volte para **17**)?

47

Tendo-os vencido, você pode pegar para si a bláster totalmente automática do primeiro capanga, que causará 6 pontos de dano cada vez que você acertar um inimigo.

Depois que a fumaça se dissipa, você se aproxima do escritório particular e abre a porta. Um burocrata alto e esguio o ataca com um peso de papel. "Fora, fora!" ele berra, enquanto avança sobre você. Como ele o pegou de surpresa, *Teste sua Sorte.* Se você tiver sorte, volte para **18**; se não, vá para **369**.



48

Você avista uma das minas — uma peça com o formato de um disco, com energia potencial, apenas aguardando para explodi-lo em átomos — e ativa seus fasers. A mina explode com uma violência muito maior do que a esperada, e o impacto alcança sua nave mesmo na distância supostamente segura em que você escolheu para atirar. Você perde 1 ponto de seus ESCUDOS. Felizmente, porém, graças à incompetência dos defensores em estabelecer o campo minado, a mina causou uma reação em cadeia em todo o resto do campo. Elas explodem todas, permitindo assim que você tenha uma passagem livre pelo asteróide. Vá para **312**.

49

Tendo derrotado o alienígena, você atravessa a ponte e passa pelo corredor de saída, logo chegando a uma junção em T. Você vai seguir para a esquerda (vá para **352**) ou para a direita (volte para **20**)?

50

Enquanto circula pela lua de Kether; examinando a superfície, você é alertado pelo computador da nave sobre a aproximação de dois pequenos lutadores robôs. Eles atacam do lado mais distante do Fim de Rispin, lançando os fasers contra você! Eles atravessaram seu caminho e são pouquíssimas suas chances de escapar sem luta. Enquanto você estabelece suas telas defensivas, uma pergunta surge — Por quê? Você os enfrenta.

	FORÇA DAS ARMAS	ESCUDOS
LUTADOR ROBÔ 1	7	1
LUTADOR ROBÔ 2	7	1

Se sua nave for destruída, jogue um dado. Se o resultado for par, você pode se ejetar (volte para **31**); se não, você foi destruído. Se você vencer os robôs, vá para **294**.

51

Você se esconde na varanda do apartamento vizinho — bem em tempo para ver um homem vir pela rua e entrar do pátio do prédio da mulher. Ele fala no intercomunicador.

"Zera?"
"Sim?" veio a resposta estalante e distorcida pela máquina.
"É Arthur."
"Ah... bom. Suba."

Ele entra no edifício e sai dez minutos depois, olha cautelosamente para os lados da rua e avança na direção do centro da cidade. Você vai segui-lo (volte para **2**) ou vai continuar a observar o apartamento (vá para **109**)?

52

Eles não vêem você. “Está tudo pronto?” pergunta um dos homens.

“Claro, claro. A que horas chega a droga?”

“Em alguma hora de amanhã – está vindo dos asteróides novamente, então não podemos ter certeza da hora exata. Pode haver problemas na reentrada.”

“Ah...”

Eles conversam um pouco sobre os arranjos para o recebimento e então saem do depósito. A plataforma, distante e um pouco para cima, não permite um pulo, então você volta a descer pelas escadas. Você vai continuar a explorar o depósito e entrar por outra porta (volte para **3**) ou vai sair daí e procurar por alguém da indústria espacial que esteja a par do tráfico espacial ilegal sobre o qual você ouviu os dois homens conversarem (vá para **384**)?

53

Você estapeia o inseto, mas ele voa e pousa sobre um caibro acima de você — ainda observando. Você tenta algumas manobras — mergulhar em um helitáxi passante, andar por um shopping-center cheio de gente, e até mesmo ficar entrando e saindo de diferentes elevadores. Mas obviamente tudo isso não tem qualquer efeito, já que quando você sai de um elevador é confrontado por dois homens apontando bláster a quinze centímetros de sua barriga. Não há chance de escapar deles, pois você seria feito em pedaços a esta distância. Eles o guiam para os fundos da loja em que você estava. Vá para **316**.

54

Você vai gritar uma pergunta para a criatura (vá para **356**) ou simplesmente vai ordenar que o deixe em paz (volte para **5**)?

55

“Levante suas mãos para o alto”, avisa um guarda de segurança, enquanto ele anda para a frente apontando uma bláster para seu diafragma.”Mas que diabos o senhor pensa que está fazendo, Sr. Ninguém?” Você levanta suas mãos.Você vai demonstrara ele que é um Investigador de Narcóticos da Federação (volte para **6**) ou, em vez disso, vai manter seu disfarce e tentar suborná-lo (vá para **318**)?

56

De repente, a floresta some. A estrada, fazendo uma curva em um longo e extenso arco para a direita, está limpa, a não ser pela caminhonete negra que está a cerca de 250 metros adiante movendo-se rapidamente. Você vai tentar seguir pela mão esquerda da estrada, em uma tentativa de encurtar a distância (vá para **290**) ou não (volte para **7**)?

57

Mas na verdade você erra por alguns poucos centímetros! Ele geme nas curvas, e você continua em perseguição próxima. Vá para **378**.

58

Deixando o aposento por outro corredor, você chega a uma junção em T. O corredor se divide e prossegue com uma luz difusa e amarelada até fazer uma curva. Você vai seguir pela esquerda (vá para **360**) ou pela direita (volte para **9**)?

59

Você consegue ultrapassar a primeira esfera e pula para a segunda. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, então volte para **10**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, vá para **361**.

60

O corredor dá mil voltas, mas você pode vê-lo à sua frente. Você o persegue até seu caminho ser bloqueado pela porta de uma câmara de compressão que ele tenta abrir apressadamente. Você nota, porém, que a luz de alerta sobre a porta está acesa. Há vácuo do outro lado!

Ele abre a porta e, com surpresa e terror, é puxado por uma lufada de vento para os confins sem ar do Fim de Rispin. Com a baixa gravidade, o corpo dele rodopia lentamente sobre uma vasta planície cinza.

Você também é puxado para a frente mas, felizmente, o acesso de emergência automático da câmara de compressão é ativado antes que você seja lançado ao espaço. A porta se fecha. Você volta para sua espaçonave, veste-se e volta para recuperar o corpo do homem que, quando você finalmente encontra, contém muito pouca informação — sem identificação, simplesmente um componente mecânico para um helijato. Talvez a ocupação normal dele, quando não estivesse atirando em estranhos, fosse mecânica?

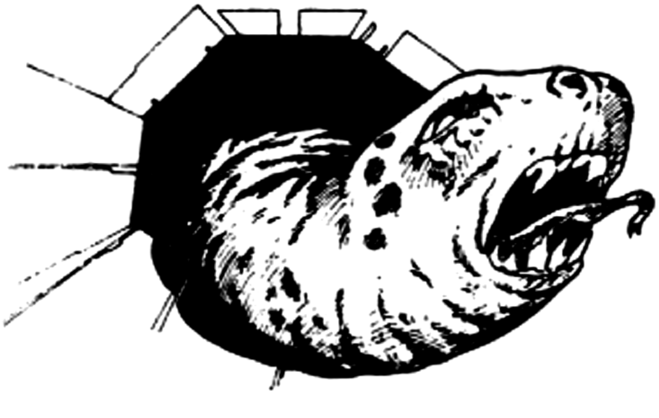
Parece haver pouca razão para permanecer em Fim de Rispin, de modo que você retorna a Kether. Você pode ir para um dos heliportos em volta da capital (vá para **206**) ou talvez fazer um pouco de “pesquisa” na Biblioteca Central da Cidade (vá para **80**).

61

O pórtico termina em uma porta, que abre para o telhado. Você recebe um empurrão repentino em suas costas, que o joga de joelhos. A última coisa que você ouve é o clique de uma bláster sendo armada. Você falhou em sua missão.

62

Há muitos arquivos para que seja possível ver a todos, então você decide dar uma busca nas gavetas da mesa dele. Vá para **179**.



63

Desembainhando sua pistola, você flutua sobre a cabeça deles e diz: "Ei!" Eles olham para o alto, mas parecem imperturbáveis com a ameaça que representa sua arma apontada para eles. Eles simplesmente berram: "Intruso! Intruso no monastério!" Então, no frenesi do pânico, eles puxam punhais longos de bolsos escondidos em suas batinas e tentam acertá-lo. "Matem o infiel!" grita um deles. "Morte ao incrédulo!" grita outro. Eles atacarão, um de cada vez, em vez de todos juntos. Você terá que enfrentá-los em um combate corpo-a-corpo.

	HABILIDADE	ENERGIA
MONGE 1	9	5
MONGE 2	7	5

Se você os vencer, volte para **24**.

64

"Não atire em mim, por favor!" sussurra ele. "Eu direi... eu lhe direi tudo o que sei." Você dá alguns passos ameaçadores na direção dele. "Faça isso", você diz, encorajando- o.

"Há algumas transmissões intermitentes que recebemos de um... um satélite em 6rbita. Uma órbita Ll6, creio. Eles nos dizem quando esperar um... um carregamento... mas... mas..." ele gagueja.

"Mas o quê?"

"Ah... er... mas nada, mesmo, isso é tudo."

Talvez ele esteja dizendo a verdade. Você pode ir para o espaço e verificar esse satélite (volte para **36**) ou pode assumir que ele sabe mais e "apertá-lo" um pouco para ver o que mais ele lhe diz (volte para **25**).

65

Você descobre que esteve segurando incorretamente um dos jatos, cortando o suprimento de combustível dele e lançando-se rodopiando levemente. Você cobriu apenas um quarto da distância. Você precisará usar os jatos mais uma vez. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **26**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, vá para **260**.

66

Eles dão guinadas violentas pela estrada antes de derraparem sobre a margem e baterem em uma árvore, fazendo o carro ficar enroscado nela. Uma freada um pouco mais brusca faz com que seu próprio carro dê um salto um pouco mais suave para o lado da estrada. Vá para **359**.

67

Você abre a porta e se encontra em um aposento grande cheio de recipientes de plástico resistente. Há também quatro guardas de aparência brutal. Quando o vêem, eles desembainham as armas e começam a atirar. Você terá que enfrentá-los.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUARDA 1	7	6
GUARDA 2	6	6
GUARDA 3	5	4
GUARDA 4	5	4

Se você os vencer, volte para **28**.

68

Você voa na direção dela, mas erra por milímetros. Agarrando-se freneticamente luta com a beira da câmara de compressão, mas a lufada de vento é forte demais e o puxa para o espaço. Você falhou em sua missão.

69

A figura se desfaz em milhares de pedaços quando você a acerta. O outro Babbet ri, vira para a esquerda e abre fogo, enigmaticamente, para longe de você. Para seu horror, rajadas de bláster saem da tela e atingem seu corpo. As figuras eram reflexos! O gângster estivera todo o tempo escondendo-se atrás da tela. Você cai no chão, seus ferimentos deixam manchas irremovíveis sobre o carpete. Você falhou em sua missão.

70

A mulher parece permanecer desconhecedora de sua presença e, após um curto período de tempo, entra em um prédio de apartamentos de cinco andares. Poucos instantes depois de entrar, acende-se uma luz no quarto andar. Você vai até o pátio do prédio e olha a lista dos moradores. Cinco nomes, um por andar, provavelmente. O quarto andar é ocupado por

ZERA GROSS
IMPORTAÇÃO/EXPORTAÇÃO
ESTELAR E INTERPLANETÁRIA

Você vai ficar e observar o apartamento (volte para **51**), ou vai dar por encerrado e passar a manhã pesquisando na Biblioteca Central da Cidade à procura de alguma informação sobre essa Zera Gross (vá para **80**)?

71

Tão logo você chega ao chão, um facho de luz é lançado sobre você. "Pare!" grita uma voz. Você não pode se dar o luxo de ser capturado aqui nessa posição, portanto terá que enfrentar o guarda de segurança que o descobriu. Você tampouco pode iniciar uma luta com armas, pois o barulho dos tiros de bláster atrairia a atenção de outros guardas. Você pula sobre ele e luta corpo-a-corpo.

GUARDA	HABILIDADE	ENERGIA
DE SEGURANÇA	10	8

Se você o vencer, ignore os ferimentos que ele lhe causou (esses ferimentos são apenas temporários) e vá para **119**. Se você perder, volte para **32**.

72

"Por favor, não me mande para a prisão", implora ele. "Eu lhe contei tudo!"

"E quanto ao nome do oficial da Alfândega?" você pergunta.

"Zac-Zac Kalensus", diz ele. "Ele me paga para fazer isso... mas não o farei mais..."

"Sim... sim", diz você. Vá para **111**.

73

Você se dirige para o asteróide C230. Se sua espaçonave foi destruída, você terá que pagar 2.000 kopecks para alugar outra nave para a viagem.

O C230 tem cerca de 300 metros de diâmetro, e os únicos sinais de habitação são uma doca e algumas antenas. Parece ser bastante calmo — pelo menos sua chegada não resultou no lançamento de nenhum míssil antinave... ainda.

Você coloca sua roupa pressurizada e caminha pelo exterior da rocha, descobrindo, aparentemente, apenas três caminhos de entrada: a área da doca, um pequeno alçapão de emergência e uma abertura de ar-condicionado de radiador. Entrar pela doca seria um pouco óbvio, então você vai tentar o alçapão (volte para **34**) ou a abertura (vá para **229**)?

74

Você erra! Surpreso, ele se vira para vê-lo e começa a gritar em um walk-fone. Quando você mira novamente, ele sai da árvore, desviando-se dos tiros enquanto prossegue, e o acerta na mão. Diminua 1 ponto de sua HABILIDADE. Agora podem-se ouvir outros tiros e os gritos de uma mulher. Seguindo o atirador, você vê o corpo da Sra. Torus, atingido por uma bláster, no chão próximo à caminhonete negra que você viu estacionada atrás da estufa. O atirador pega o cofre-depósito que a Sra. Torus vinha carregando para você, e pula para dentro do veículo, que salta para a frente. Você vai tentar perseguir o carro (vá para **191**) ou vai parar e dar assistência à Sra. Torus (vá para **210**)?

75

Na cidade, você visita uma série de lugares baratos, alguns deles onde já estivera antes, e faz um monte de perguntas — todas sem resposta. A organização finalmente foi alertada de sua presença. Volte para **16**.

76

Você persegue a caminhonete pela floresta, com seus pára-choques quase se tocando. De repente, a floresta desaparece e a estrada se abre, subindo uma encosta. Você vai tentar acertá-los de perto (vá para **310**) ou vai lhe dar um tranco na traseira (volte para **27**)?

77

Você desce o corredor e chega a uma interseção. Você continua pelo corredor (vá para **340**) ou vai virar na passagem (vá para **379**)?

78

Você atira nela, enquanto ela tenta engolfá-lo em fogo elétrico.

	HABILIDADE	ENERGIA
SENTINELA	7	10

Se você a destruir, vá para **263**.

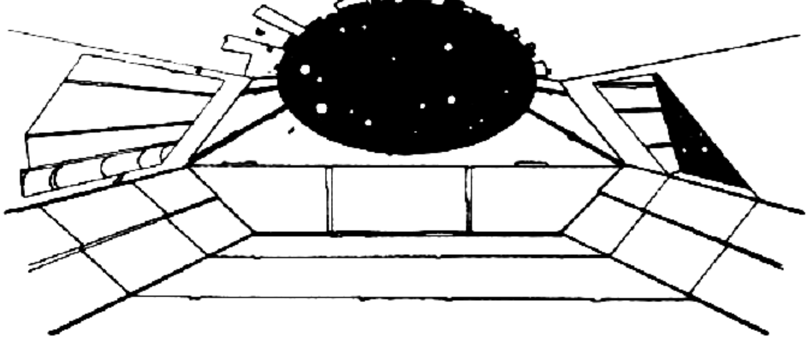
79

Um dardo pequeno e envenenado, lançado de uma minúscula abertura em um canto, o acerta. A porta não se abre. Você perde 1 ponto de ENERGIA. Vá para 186.

80

A Biblioteca Central da Cidade é um enorme complexo, onde são catalogados os milhões de vídeos, microfilmes e mesmo alguns poucos livros. Ela é quase toda destituída de vida humana: não existem trabalhadores orgânicos e a maioria dos assinantes obtém as informações ou cs volumes desejados através de cabo. Você se senta em um terminal escrito SOMENTE PARA USO PÚBLICO.

Você vai começar a olhar em velhos vídeojornais à procura de crime organizado local (volte para **41**) ou em vez disso olhar em algumas estatísticas liberadas pelo governo (volte para **12**)?



81

O proprietário do café não se lembra do nome e não viu ninguém além dos que você viu entrarem no local. Descontente, você sai do café.

"Ei, você!" chama uma voz às suas costas. Virando-se, você vê que é um homem de boa aparência apontando uma bláster para você. "Venha cá." Ele mexe ameaçadoramente com a arma.

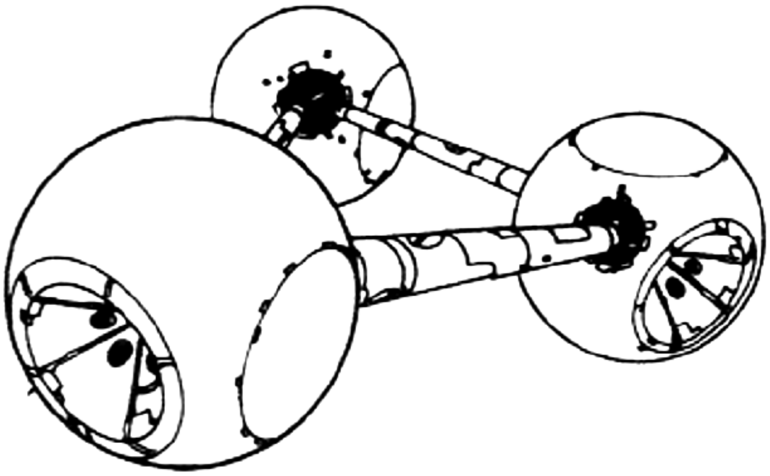
Você vai tentar fugir dele (vá para **364**) ou vai sacar sua própria bláster e ameaçá-lo por sua vez (volte para **42**)?

82

Quando você abre a janela, um alarme começa a soar. Pode ouvir passos aproximando-se vindos do jardim e de trás da janela. Preso! Surgem dois guardas. Você terá que atirar neles.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUARDA 1	8	6
GUARDA 2	6	6

Se você os vencer, será forçado, pela chegada de mais guardas, a deixar o solar imediatamente. Vá para **231**.



83

Você se aproxima cautelosamente do pedestal e da chama. Ela fica mais brilhante. As portas se fecham! Você vê uma monstruosa figura ofídica com rosto de mulher se formando nas chamas sobre o pedestal. Várias pernas escamosas brotam da parte de trás do rosto da criatura, que torna-se azul e começa a rir. Você percebe que a boca é cheia de dentes pontiagudos. Duas asas de couro crescem nas costas dela. A criatura ataca e o agarra com algumas das pernas dela.

Se você tiver lido a prece a Thuvald, pode recitá-la (vá para **122**). Se não, terá que atirar (vá para **93**) ou conversar com a criatura (volte para **54**).

84

O guarda desce pela fileira de escotilhas, finalmente chegando à sua. Ele coloca a mão na maçaneta.

"Ei, Harry", grita uma voz vinda do armazém. "Hora de uma cervejinha, velho."

"É mesmo?" diz o guarda de segurança, olhando para o relógio. "Acho que é sim."

Largando da maçaneta, ele trota na direção do amigo. Salvo! Volte para **45**.

85

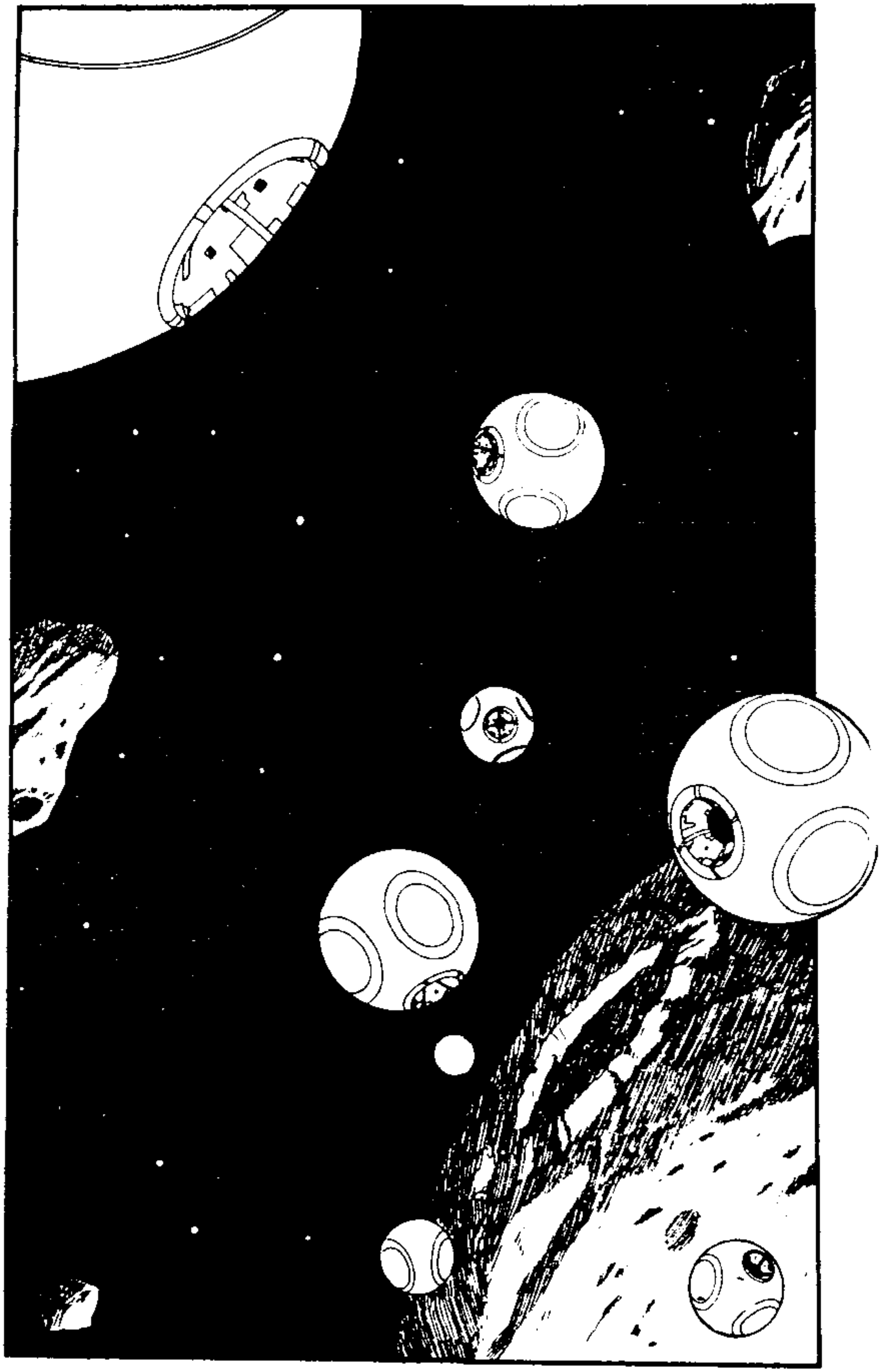
Você entra na floresta a mais de 200 por hora, para descobrir que a estrada faz uma curva em S fechada entre arvoredos densos. Você luta com o volante para manter o carro na estrada. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, vá para **270**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **46**.

86

Você entra numa pequena antecâmara de um escritório particular. Próximos a uma enorme mesa de madeira, empurrando pilhas de arquivos para uma máquina de picotar e jogando memórias magnéticas em um pequeno incinerador de parede estão dois personagens de aparência brutal. Ambos estão armados. Quando o vêem, eles mergulham no chão e começam a atirar. Um deles está armado com uma bláster completamente automática.

	HABILIDADE	ENERGIA
CAPANGA 1	10	6
CAPANGA 2	6	6

Se você os vencer, volte para **47**.



87

Você retorna à terra principal e então segue em disparada para o cinturão de asteróides. Se sua espaçonave tiver sido destruída, terá que alugar outra a um custo de 2.000 kopecks. Se não puder pagar o preço, então você falhou em sua missão.

Quando você se aproxima dos arredores do asteróide de tráfico de drogas, a tela de comando de sua nave pisca uma mensagem: CAMPO MINADO À VOLTA DO ALVO. Você olha lá para fora e vê um denso campo de minas globulares preparado em volta do asteróide de produção, muito próximas uma das outras — uma posição muito delicada.

Você vai prosseguir atirando nas minas (volte para **48**) vai manobrar cuidadosamente por entre elas (volte para **19**)?

88

Vocês atiram um contra o outro.

ANIQUILADOR	HABILIDADE	ENERGIA
ARCTURIANO	7	10

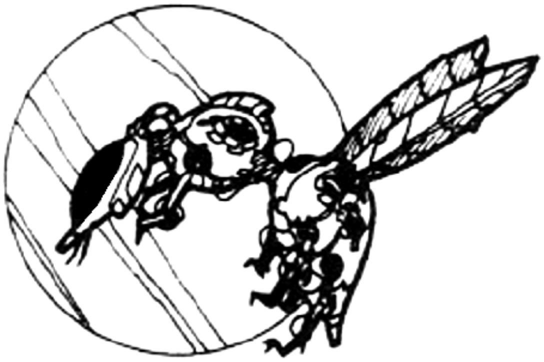
Se você os vencer, volte para **49**.

89

Você vai até o heliporto principal onde trabalha o Chefe de Tráfego Aéreo. Mas, você vai tentar segui-lo até em casa para confrontá-lo (vá para **247**) ou vai tentar entrar no escritório dele quando ele não estiver por lá (vá para **257**)?

90

Quando você volta para o centro já está escuro — não que o fato de estar escuro tenha grande relevância para as possibilidades de você ser detectado, mas pelo menos a maior parte dos empregados estará fora. Você sequer tenta subir pelo fio — seria detectado na certa. Em vez disso, você sobe por um cano de escoamento da casamata de inquéritos públicos. Você alcança o teto. Por aqui você sobe por um cabo isolado que corre entre a casamata e o edifício principal, até chegar ao teto do centro real. Você abre uma clarabóia e entra no edifício. *Teste sua Sorte*. Se você for bem-sucedido, vá para **119**; se for azarado, volte para **71**.



91

Seus inimigos estão mortos. Quando você sai do armazém, com os sons de perseguição seguindo-o de perto, um outro capanga pula de trás de uma pilha de detritos perto da porta dos fundos. Você dá meia-volta e levanta sua bláster. "Não, espere!" implora ele, segurando uma folha de papel. Você hesita, pega o papel e então corre para longe dos arredores do armazém. Mais tarde você lê o bilhete:

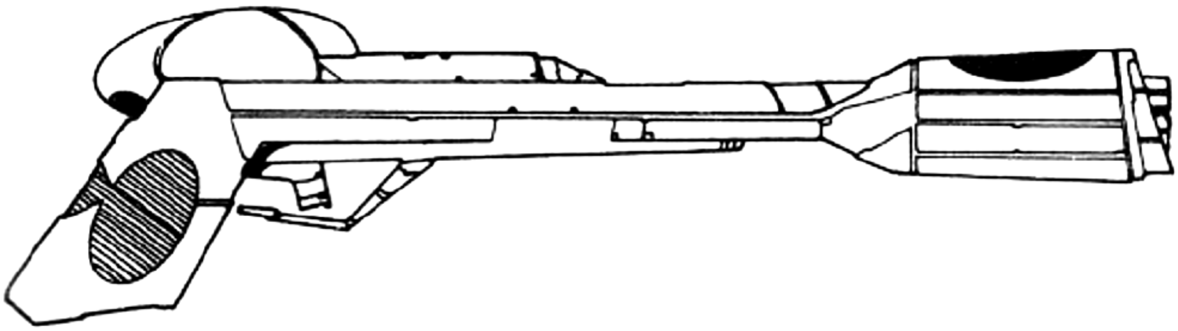
Caro Narc,
Encontre-me no Café Heróis da
Federação, amanhã, 9 horas.
De um infeliz no crime,
Clive Torus

Você deverá ir encontrá-lo. Vá para **315**.

92

Enquanto está sentado em um bar espalhafatoso, conversando com um velho e grisalho mineiro de asteróides, você nota um inseto pousar em seu ombro. Você vai retirá-lo mas — **parado —** isso não é um inseto. Isso é um escaravelho, um escaravelho eletrônico. Apesar de ser minuciosamente trabalhado para ser parecido com um inseto, pode-se ver, de perto, os pequeninos jatos sob as asas falsas e a videocâmara no lugar de olho — um olho que o está fitando direto em seus próprios olhos.

Você vai tentar se livrar do escaravelho (volte para **53**) ou vai ignorá-lo e ir para o espaçoporto para conduzir suas investigações (vá para **345**)?



93

Você saca sua pistola e começa a lançar tiros na cabeça e no corpo da criatura. Ela ri, levanta-se de todo, ataca — e o engole inteiro. Você falhou em sua missão.

94

Você corre de dentro do depósito. O guarda dá um tiro em você, mas erra. Bom, não lhe vai ser possível fazer nada pelo espaçoporto por algum tempo, então você vai à procura de novas pistas. Vá para **231**.

95

Você segue a estrada por cerca de dez quilômetros, mas não encontra nenhum sinal dos vilões. Você os perdeu. Desconsolado, você volta para a cidade. Volte para 16.

96

O investigador em serviço, alisando as pregas do uniforme, Caminha por um corredor pequeno, pedindo-lhe que o siga. Ele o introduzem um escritório grande, ocupado principalmente por uma mesa enorme, como restante do espaço tomado pelo imenso investigador que se sentava atrás dela.

"Olá", diz você, após o investigador em serviço ter saído. "Sou um Investigador da Central da Federação (Vícios), Grau 1. Fui enviado aqui para desmantelar a coligação de drogas de Aleph Cygni e agradeceria quaisquer informações ou ajuda que pudesse me fornecer."

"Ora, mas evidentemente, caro colega", diz ele, jovialmente. "Tome, pegue um charuto — Vegan, sabe." Ele acende antes de continuar: "Adoraria lhe prestar alguma assistência, mas, veja, não há nenhuma coligação de drogas em Aleph Cygni."

"O quê?"

"Fofoca. Não temos quaisquer evidências de nada em larga escala, apenas uma pequena operação no Fim de Rispin, mas isso mal forneceria um grama, quanto mais exportação para outros mundos! Ha, ha!"

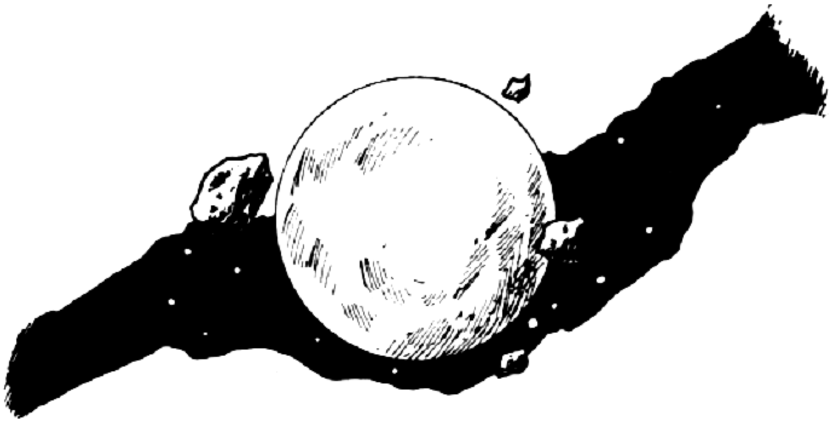
"Então, a única operação de seu conhecimento é na lua?"

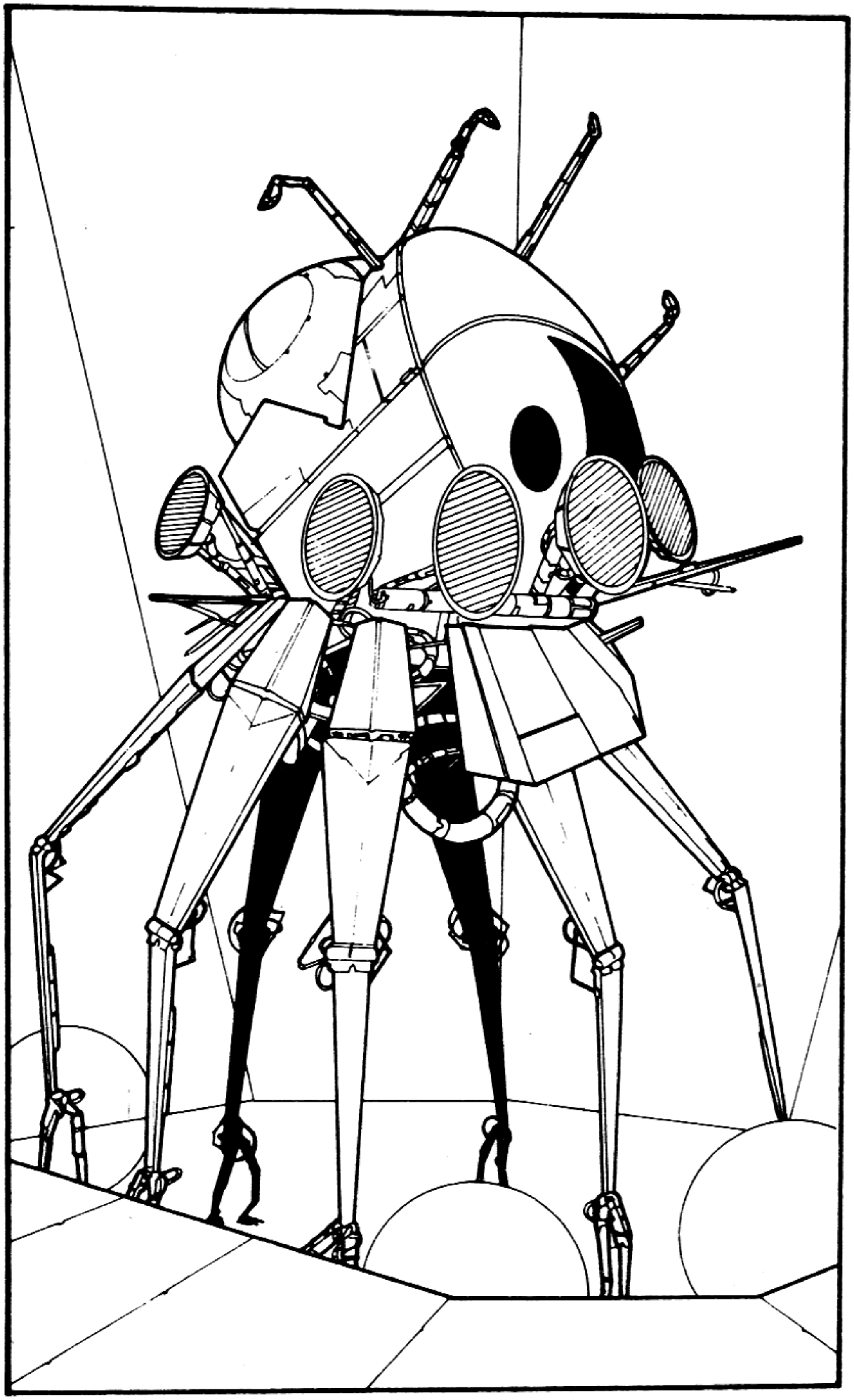
"Sim, é isso mesmo." O rosto jovial dele está erguido para você. "Você pode ir até lá e dar uma olhada, mas eu não daria grande importância."

"Não?"

"Não mesmo. Temo que tenha sido enviado em uma busca inútil."

Ta1vez não. É óbvio que há uma fonte de desinformação. Federal ou local? Bem, apesar da opinião desse homem em relação à eficiência da Federação, você deve continuar a investigação até que as coisas estejam satisfatoriamente resolvidas. Você vai até o Fim de Rispin (vá para **398**) ou vai ignorar os investigadores locais e continuar em busca de algum bar ou espelunca onde possa obter algumas pistas (vá para **299**)?





97

Você atira nele.

	HABILIDADE	ENERGIA
ROBÔ ANTARIANO	8	8

Se você o vencer, volte para **58**.

98

Você sai ligeiramente de alvo, balançando nos tentáculos de uma das criaturas bulbosas. A coisa abre uma mandíbula cavernosa cheia de dentes, atacando-o violentamente. Ela o morde. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Volte para **59**.

99

Andando, perdido em pensamentos, pelos corredores espaçosos da cidade abobadada, você acidentalmente dá um encontrão em uma pessoa que está virando a esquina. "Desculpe", diz você, lançando um olhar... é ele! O assassino! Reconhecendo-o, ele balança a mochila que está carregando — onde provavelmente está seu rifle — e o desequilibra. Ele foge por um dos corredores.

Você logo corre atrás, mas ele já fora de visão, depois de ter desaparecido em outra junção em T. Infelizmente, você não viu para que lado ele virou. Você vai tentar o corredor da esquerda (volte para **60**) ou o da direita (volte para **21**)?

100

Você levanta seus braços sobre a cabeça enquanto os capangas entram. A porta do carro se abre e esse almofadinha de aparência astuta desce. Ele caminha até você, lentamente, pensativo.

"Quem... quem é você?" pergunta você, tentando não parecer por demais amedrontado.

"Meus amigos", diz ele, observando-o casualmente, me chamam de "Bláster", mas para você, pouco importa." Ele não encontra sua arma.

"Por que não?"

"Ah... porque, meu amigo, você está para morrer. Esta noite estamos esperando um carregamento vindo dos asteróides, percebe? Como conseqüência de sua bisbilhotice, aliás..." Nessa hora ele passa os dedos pela própria garganta.

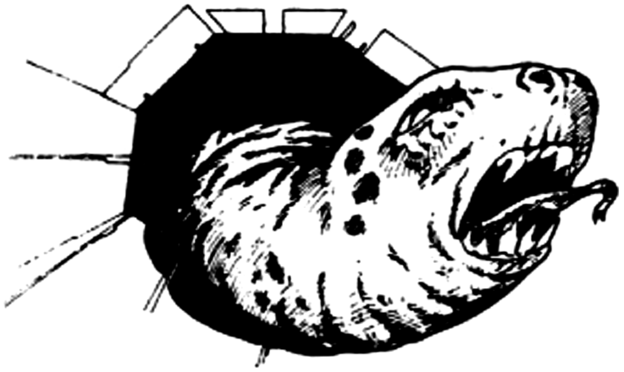
"OK, garotos", diz ele para os capangas. "No telhado, três balas na cabeça." Você é levado por dois deles por uma escada e um pórtico, indo na direção do telhado do armazém. Na medida em que você caminha, várias opções apresentam-se a você pelo pórtico levantado. Você poderia tentar agarrar um caibro do telhado e chutar os capangas para fora do pórtico (vá para **383**); poderia pular pelo pórtico e rezar para que a queda não o mate ou o aleije (volte para **22**); ou poderia aguardar um pouco mais e esperar que surja uma oportunidade melhor para escapar (volte para **61**).

101

Você ouve alguém descendo pelo corredor, indo na direção do escritório. Rapidamente você sai, sorri para a jovem senhora que está de pé e diz: "Ele não parece estar aí dentro." Você passa por ela e sai do prédio. O asteróide conhecido como C230 não deve ser difícil de ser encontrado; então, você vai fazer uma viagem para descobrir (volte para **73**) ou vai tentar encontrar alguém na indústria espacial que possa verificar o fato do tráfico ilegal vindo dos asteróides (vá para **384**)?

102

Você flutua cuidadosamente pelo salão e se posiciona atrás de uma fileira de figuras vestidas de negro que se apinham no salão. Elas começam a cantar e a balançar. Dois homens em frente agitam incensos acesos em grandes círculos. Logo, um homem, o Mestre ou o sumo sacerdote, surge e começa uma longa reza para alguma malignidade sagrada conhecida como Thuvald. Você obviamente está no lugar errado — este é um monastério, sem dúvida bastante esquisito, mas ainda assim um monastério. Você se esgueira para fora do salão, foge de C230 e volta para Kether. Vá para **231**.



103

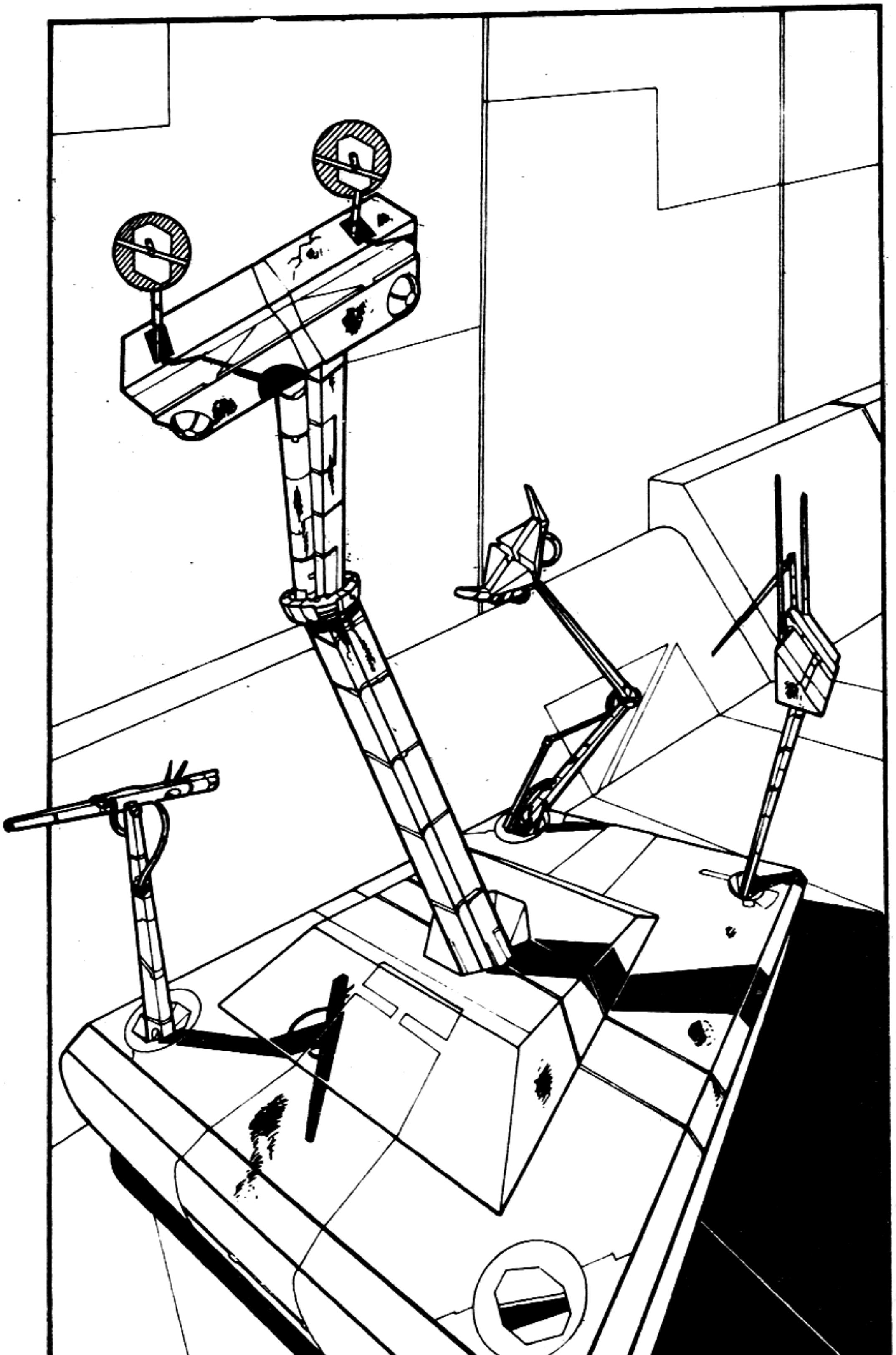
Ele pára. "Eu... eu não sei...", ele gagueja. Você mexe com sua pistola e dá dois passos ameaçadores na direção dele. "... muita coisa... só um pouco sobre umas transmissões para um satélite em órbita... uma órbita L16, creio. Por favor, não atire em mim!" Você o ameaça um pouco mais, com pouco efeito. Talvez isso seja tudo o que ele sabe. Você resolve dar uma olhada nesse satélite espacial. Volte para **36**.

104

Você larga os jatos! Eles atiram continuamente, acabando assim com o próprio combustível e lançando você, por meio dos fios de segurança que o atam a eles, na direção errada. Você vagueia pelo espaço. Falhou em sua missão.

105

Você não conseguiu acertá-los com força suficiente — eles conseguem manter o controle e continuar na estrada. A colisão, no entanto, custou-lhe uma redução na velocidade. Volte para **46**.

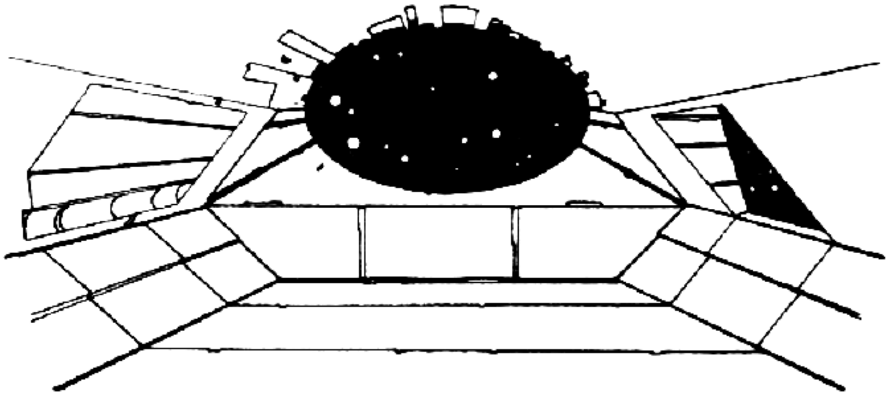


106

O corredor termina em um aposento. Há porta-armas espalhados e alguns pacotes de munição de bláster. Um robozinho limpa-armas rola em sua direção. "Oi! Belo dia. Limpar sua arma?"

Você o empurra para um lado quando entra no aposento. Com uma busca breve descobre pouco mais que uma granada de mão, que você guarda. Você pode usá-la uma vez. Quando usá-la contra um inimigo (ou inimigos), jogue três dados e diminua o resultado da ENERGIA de **todos** os oponentes presentes.

Não há mais nada no aposento. Então, você volta para a bifurcação e desce pelo corredor principal. Vá para **340**.

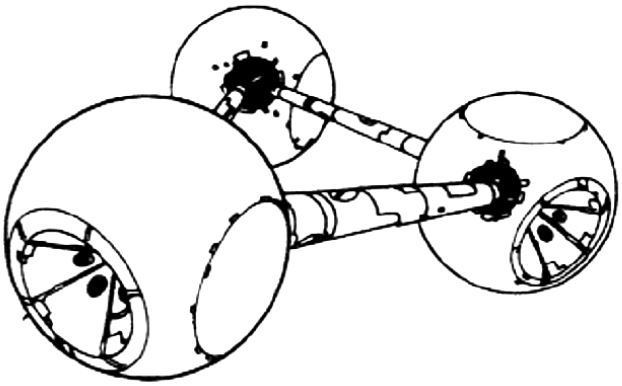


107

Você pula sobre a grande alavanca vermelha. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **29**; se for azarado, volte para **68**.

108

A figura se desfaz em milhares de pedaços quando você atira nela. O outro Babbet ri, vira para a esquerda e abre fogo, enigmático, para longe de você. Para seu horror, ondas de bláster vindo em sua direção pela tela atingem seu corpo. As figuras eram reflexos! O gângster estava se escondendo atrás da tela todo o tempo. Você mergulha no chão, com seus ferimentos deixando uma irremediável mancha de sangue sobre o carpete. Você falhou em sua missão.



109

Você se posiciona bem do outro lado da estrada, nas sombras do batente de uma loja. A luz no quarto andar é apagada depois de quinze minutos. Nada acontece por cerca de cinco minutos; então, sem qualquer aviso, seis capangas imensos — realmente **imensos** — surgem do nada para enfrentá-lo.

"Ei, você, cabeça de bagre."

"O quê?" diz você.

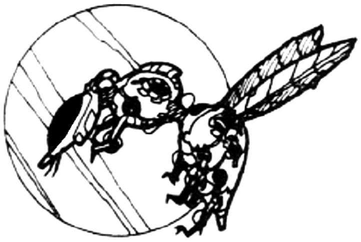
"Isto..." Eles o agarram e, como dizem, continuam a surrá-lo até você se transformar em uma massa mole. Finalmente o deixam em paz. Ao recuperar a consciência, algum tempo depois, você se arrasta dali à procura de cuidados médicos e descanso. Você perde permanentemente 2 pontos de ENERGIA. No dia seguinte, você se dirige para a biblioteca à procura de Z. Gross. Volte para **80**.

110

"Ei, você, pare!" grita um dos homens, enquanto você se dirige às escadas. Droga! Descoberto. Você desce pelas escadas, abre a porta e é confrontado por mais dois homens com blásters. Você terá que enfrentá-los.

	HABILIDADE	ENERGIA
CAPANGA 1	6	8
CAPANGA 2	5	8

Se você os vencer, volte para **91**.



111

"Na verdade, hoje", continua ele, "chegou alguma coisa... e provavelmente ela passará pela alfândega amanhã". Bom, você não sabe exatamente de onde o material está vindo, então não tem sentido você voar para as ilhas ainda. Você vai fazer uma visita à Alfândega na manhã seguinte (vá para **337**) ou vai tentar encontrar mais alguém da indústria espacial que possa saber sobre o tráfico ilegal (vá para **384**)?

112

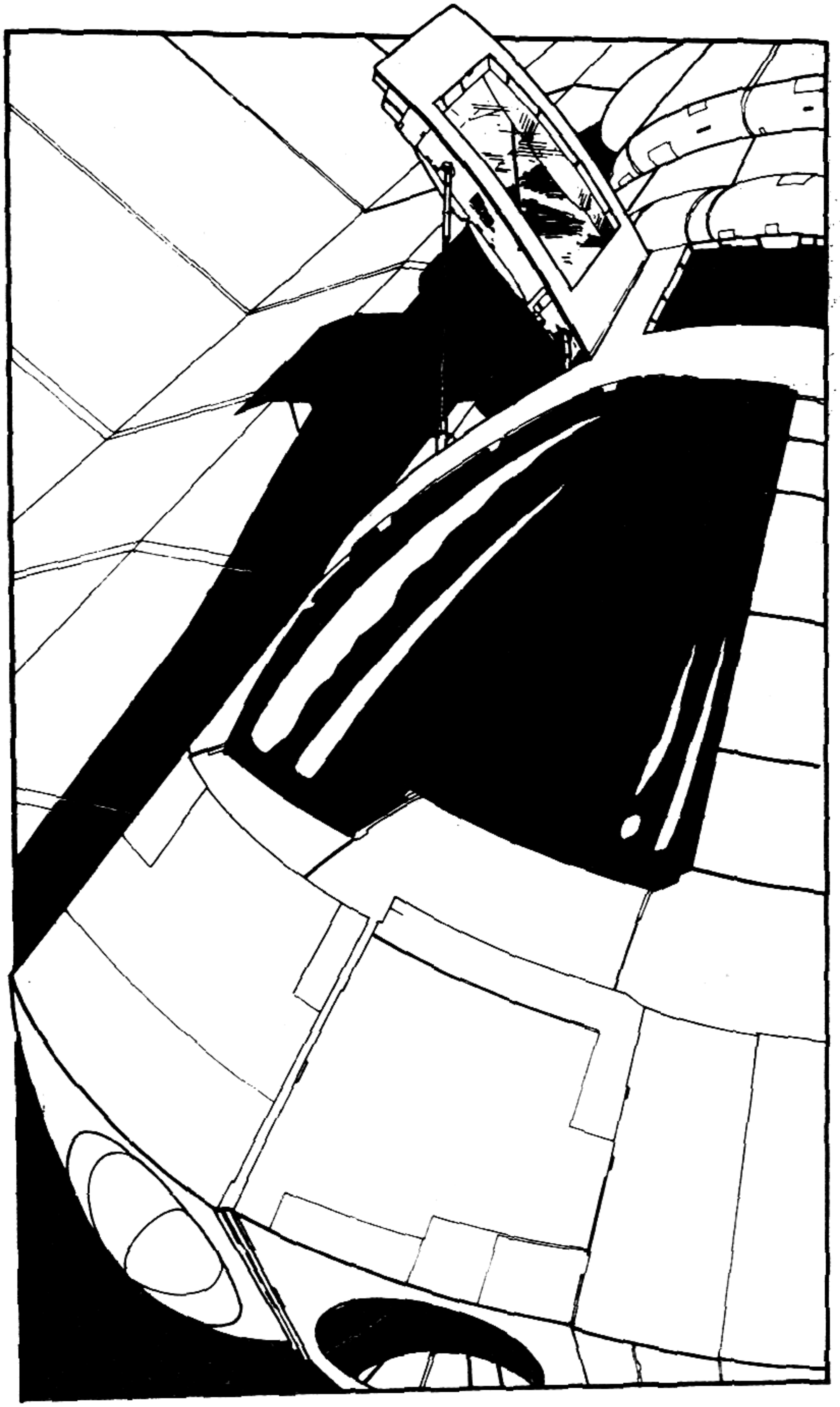
"Ha!", você diz, desafiadoramente, "você não me amedronta."

"Pena", diz ela. "Certo, Brak e Johnny?"

"Sim?"

"Matem o idiota."

Este é o final da estrada. A última coisa que você ouve é Brak preparando a arma antes de puxar o gatilho. Você falhou em sua missão.



113

O motorista, em resposta à sua gesticulação frenética, pára no acostamento da estrada. "O quê?" pergunta ele, atônito, quando você o puxa para fora do carro. "Ei... espere!" grita ele, quando você faz uma manobra ampla com o veículo dele e prossegue em perseguição aos vilões em fuga. Parece que você teve um pouco de sorte, afinal, já que o carro em que está é um pequeno e poderoso modelo esportivo de seis rodas, com turbinas de gás geminadas. Ele poderia fazer algumas centenas de quilômetros por hora.

Você agita o radar de tráfego — rastreando a caminhonete mais à frente — e acelera para duzentos quilômetros por hora. Se você atirou antes de partir com o carro, vá para **387**; se não, vá para **202**.

114

Após mais alguns dias de busca infrutífera, você desiste e retorna a Kether à procura de possíveis pistas pela cidade. Volte para **75**.

115

As turbinas fornecem um grande aumento de potência, levando-o sem esforço pelo declive até cerca de três metros da caminhonete. Você começa a apertar a buzina para enervá-los. Os dois carros entram em uma floresta. Você pode tentar bater na parte de trás do carro e jogá-lo contra uma árvore — é um veículo mais pesado que o seu e, nestas condições, provavelmente será mais difícil de controlar. Você vai tentar tirá-lo da estrada (vá para **222**) ou não (volte para **76**)?

116

Ele capta sua hipótese e então atira um jato sobre você. "Errado, rapaz", ele ri. Você terá que atirar nele.

	HABILIDADE	ENERGIA
SENTINELA ROBÔ	8	4

Se você o vencer, volte para **38**.

117

Você leva sua nave para a área do convés principal, parando-a próxima a uma nave interplanetária. Quando você abre a câmara de compressão, encontra um pequeno dróide esférico à sua frente. Pequenos foguetes na superfície dele o fazem pular de um lado para outro, enquanto atira em você com lasers vermelhos e pulsantes. Você terá que atirar nele.

	HABILIDADE	ENERGIA
DRÓIDE DE DEFESA	9	4

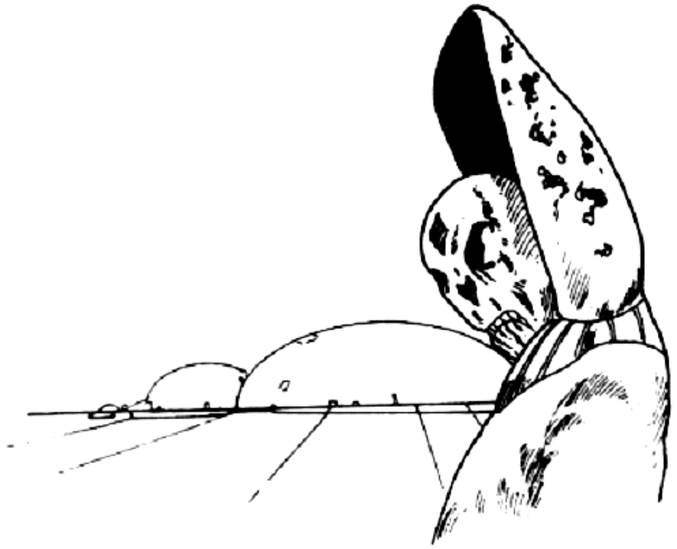
Se você o vencer, vá para **156**.

118

Você recebe um choque elétrico da porta. Ela não abre. Você perde um ponto de ENERGIA e então vá para **225**.

119

Você está em uma área oficial e a menos de dois metros de você está uma ligação em vídeo com os arquivos do Centro. Apressadamente, você começa a retirar informações. Vá para **393**.



120

"Sim, é claro que pode olhar", diz ela. "Todos os outros papéis dele são mantidos naquela gaveta lá." Ela aponta para uma escrivaninha. Você remexe nas poucas coisas que estão no fundo da gaveta — um catálogo de utensílios domésticos, alguns recados para não esquecer de pegar o jantar, umas duas contas, faturas de vários artigos inofensivos e um pedaço de cópia que parece vir de um telex:

000561402
UAB: QUERT SATCOM xxx597134xx FIM
UAX: CORTAR

O que interessa nesta cópia é a mensagem no verso escrita a mão.

Zera,
Kalensus diz que quer mais cervejas
para os rapazes da Alfândega.

Clive

É claro que a Alfândega estaria envolvida. Este Kalensus deve ser o chefe. Você vai se encontrar com a Sra. Torus mais tarde, quando ela tiver tempo de pegar os documentos no banco (volte para **44**) ou vai fazer uma visita à Alfândega e investigar seriamente este tal de Kalensus (vá para **142**)?

121

Você descobre um alarme que teria disparado se você simplesmente abrisse a janela. Você o desarma com facilidade. Entrando pela janela, descobre um corredor pequeno que termina em um aposento vazio muito pequeno. Vá para **365**.

122

Conforme a criatura vai em sua direção, você se lembra do que estava escrito na placa e o recita em voz bem alta:

> "Escondido ele está,
> Poderoso ele é,
> A vez dele retorna,
> Aguarde, espere, fique quieto!"

O monstro hesita no ar e começa um estranho cântico uivante:

> "Enganado você foi,
> No lugar errado, você está,
> Com os oficiais da Alfândega deveria estar!"

Vá para **161**.

123

Você conseguiu. O guarda verifica a câmara em que você se encontra e segue pela fileira. Ele finalmente deixa a área. Vá para **357**.

124

O veículo inimigo está a apenas noventa metros de distância quando desaparece na floresta. As árvores são cerradas e baixas — é impossível dizer se a estrada vai permanecer relativamente reta ou não.

Você vai tentar acelerar para diminuir a distância (volte para **85**) ou, em nome da segurança, permanecerá na mesma velocidade (volte para **76**)?

125

Os arquivos são inúteis, mas a conexão via vídeo, depois você aprende como ligá-la, é uma mina de ouro. Uma mensagem brilha continuamente na tela:

> *** ATENÇÃO TODO O STAFF ***
> OS FEDERAIS ESTÃO EM CIMA DE NÓS PORTANTO DESTRUIR TODOS OS ARQUIVOS, INCLUINDO ESTA MENSAGEM. LOCAL DE ENCONTRO — PARAÍSO, 34 16' 42" OESTE, 16 00' 01" NORTE, ÀS 21:30. SEJAM EFICIENTES.
> ZERA GROSS + BLÁSTER BABBET.

Maravilha! Mais tarde, depois de ter saído do escritório, você descobre que as coordenadas são de uma pequenina ilha a 4.000 quilômetros da costa do território principal. Vá para **330**.

126

Você sai do aposento por outra porta e se descobre no que obviamente é uma sala de comando – imensas videotelas e bancos de computador que vão do teto ao chão adornam as paredes. Videoconexões estão colocadas a intervalos irregulares. Todas funcionam em marcha lenta e brilham silenciosamente umas para as outras. As telas mostram os números de produção de Satophil-d em toneladas por mês; chegadas e partidas de vôos de helijatos entre a ilha e a terra principal; e a localização exata do asteróide em que todas as drogas são produzidas. Obviamente esta não é a operação completa: o que você precisa agora é encontrar o asteróide de produção. Volte para **87**.

127

Você pega uns tabletes da droga e se dirige para a ponte. Riscos brilhantes de elétrons dançam à sua volta. Quando você está próximo ao alienígena, você joga o Satophil-d dentro da imensa bocarra escancarada dele e recua até a porta. O monstro pára de atirar, mastiga um pedaço, se acocora sobre as coxas e então mergulha dentro do fosso. Volte para **49**.

128

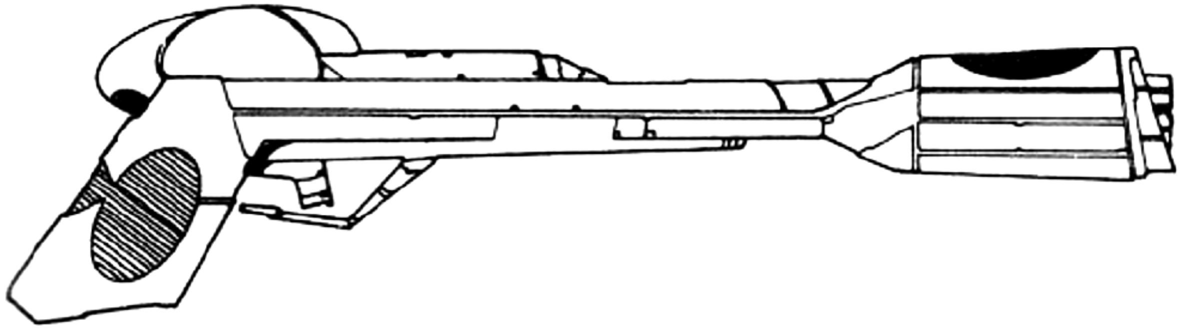
O homem está ocupado tirando bugigangas de um dos motores do helijato quando você se aproxima e fala com ele. "Dia calmo, não é?" você diz. Ele sorri e continua o trabalho: "Sim, é mesmo. O resto da semana, porém, é um tal de ir e vir danado." Você continua por essa linha por mais alguns minutos antes de mencionar que ouviu falar que muito tráfego aéreo ilegal passava por ali sem ser detectado.

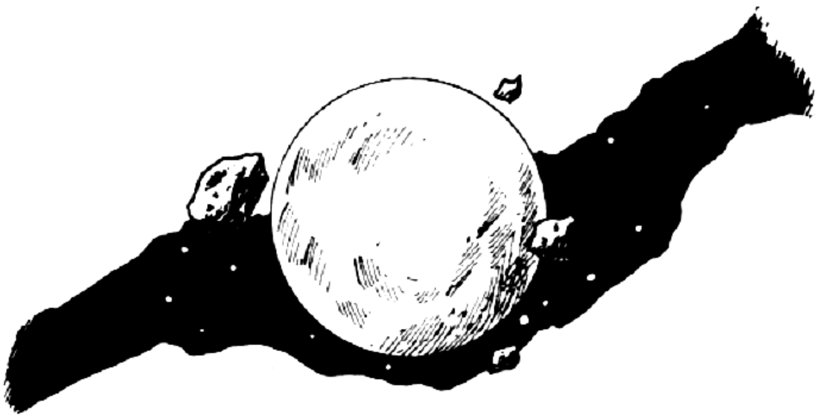
"Hmpf! Sem ser detectado coisa nenhuma. Aqueles caras do controle de tráfego só não relataram." Ele tira uma grande parte do motor. "E não é só aqui, tampouco. Lá no outro heliporto, no espaçoporto, são tão ruins quanto eles. "

"Ah, é?"

"É, alguém está escondendo alguma coisa. Provavelmente o Chefe de Tráfego Aéreo, lá do espaçoporto — tudo passa por ele."

Bom, informações completamente novas! Você pode tentar verificar as informações deste homem fazendo algumas pesquisas na Biblioteca Municipal (volte para **80**) ou no Centro de Arquivos do Computador do Estado (vá para **246**). Ou então você pode ir até o controle de tráfego aéreo, neste mesmo heliporto (vá para **167**) ou no espaçoporto (volte para **89**).





129

Você é levado para a Inspetoria HQ, onde todas as suas identificações lhe são retiradas. Sua declaração de ser um Investigador da Federação cai em ouvidos moucos. Finalmente, você é algemado e levado para a prisão. Você falhou em sua missão.

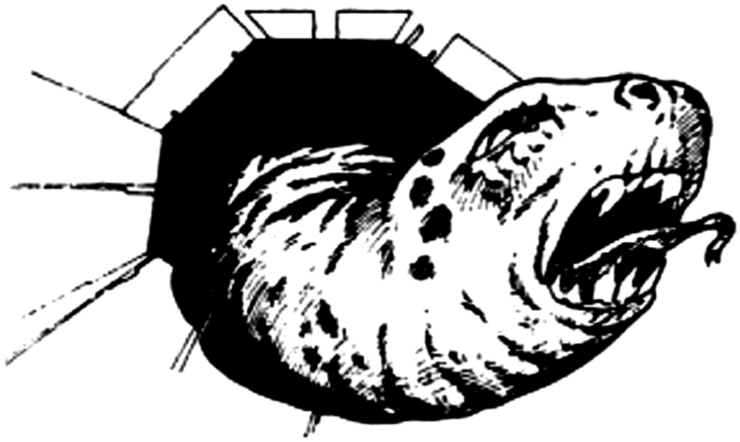
130

Você joga o chefe com tanta força pelo aposento que ele cambaleia e cai. Pulando sobre ele, você enfia o cano de sua bláster em um dos ouvidos dele. "Se não me disser agora tudo o que sabe, você pode até nem chegar ao xadrez. Só vai desaparecer", você sussurra.

"Não... não... o oficial da Alfândega — Zac Kalensus —, ele me paga para fazer isso... e eu acho que têm alguns arquivos de vôos especiais de ida e vinda do asteróide que... que eu tenho que destruir também... não só os da ilha." Volte para **111**.

131

Você dá umas voltas pela cidade, frequenta bares, inferninhos, hotéis baratos e até mesmo procura por pessoas semelhantes no catálogo do videofone. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **4**; se for azarado, volte para **92**.



132

Assim que você chega na saída, a porta se fecha abruptamente com um terrível **boom**. Oh, oh. Preso! Dando meia-volta, você dá de cara com uma monstruosa figura semelhante a uma serpente, com um rosto de mulher se formando nas chamas sobre o pedestal. Brotam duas dúzias de pernas escamadas de trás do rosto, que se torna azul e começa a rir de você. Você nota que a boca está cheia de dentes pontiagudos. Duas asas de couro crescem-lhe nas costas. Freneticamente, mas em vão, você tenta abrir as portas. A criatura sai das chamas, avança sobre você e o agarra com algumas das pernas. Você vai atirar nela (volte para **93**) ou vai tentar falar com ela (volte para **54**)?

133

Sem que você saiba, sua jaqueta ficou presa em um vão da porta da câmara. **Ping**, soa, quando você a solta acidentalmente. "Ei, você", diz o guarda, notando sua presença, "pare!" Ele está empunhando a bláster. Você vai parar (volte para **55**) ou correr (volte para **94**)?

134

Diminuindo a velocidade, você mantém o controle. O carro permanece na estrada, apesar de derrapar um pouco nas curvas. Em meio às árvores, você perdeu a caminhonete inimiga de vista. Uma estrada lateral se aproxima pela direita. Será que eles seguiram por essa estrada ou continuaram na estrada principal? Você vai seguir pela estrada lateral (volte para **95**) ou vai continuar em frente (volte para **56**)?

135

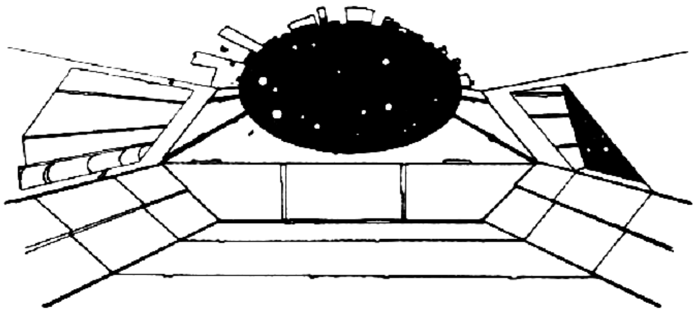
Seu carro dá um salto para a frente e bate contra a traseira da caminhonete, fornecendo o ímpeto necessário para fazê-la perder o controle. Ela derrapa para fora da estrada e então capota várias vezes, rolando violentamente até parar cerca de cem metros adiante. Você sai para o acostamento. Vá para **359**.

136

Sua escolha é evidentemente errada, já que a máquina abre fogo contra você. Volte para **97**.

137

Jogue dois dados. Se o resultado for maior ou igual à sua HABILIDADE, volte para **98**; mas se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **59**.



138

Você segue por uma alameda estreita e faz várias voltas, deixando o assassino para trás. No entanto, conseguiu dar uma boa olhada no rosto dele — boa o suficiente para reconhecê-lo se o vir novamente. Você se dirige para o espaçoporto da cidade e, ao encontrar o Balcão de Chegadas sem ninguém, pula para trás dele, senta-se na conexão de vídeo para passaportes e vasculha em todas as últimas chegadas. Lá está! Chegada há cerca de uma semana — um Sr. B. Smith; idade, 34; ocupação, bibliotecário; lugar de trabalho, Biblioteca Central Municipal...

“Aham”, diz uma voz atrás de você, “o que você...?”

“Desculpe”, fala você, rapidamente mostrando sua identificação de Investigador da Federação para o funcionário de Chegadas, “polícia... er... problemas de supervisão.”

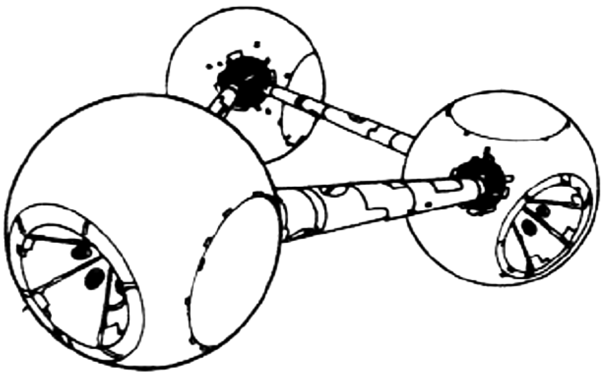
Você vai continuar sua investigação em Fim de Rispin (volte para **99**) ou vai voltar para Kether para realizar pesquisas na biblioteca de lá (volte para **80**)?

139

Logo que você começa a se mover, eles atiram. A saraivada mortal o atinge e o joga no chão. Você falhou em sua missão.

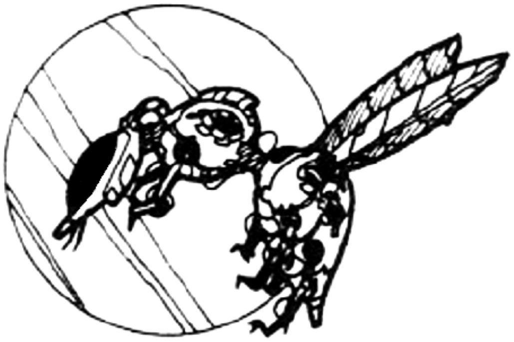
140

Há muitos arquivos, então você pega alguns ao acaso. Somente um deles contém alguma coisa de interesse. É relativo a um asteróide conhecido como C230 e a ocorrência de uma grande quantidade de tráfego não autorizado entre ele e Kether. O arquivo não estabelece nem fornece uma hipótese sobre as razões possíveis para tal fato. Jogue um dado. Se o resultado for par, volte para **101**; se for ímpar, volte para **62**.



141

Você anda cuidadosamente pelo salão e se posiciona atrás de orna fileira de figuras vestidas de negro, que enchem o salão. “Ei”, diz um deles, notando sua presença. “Quem é você?” Os outros, virando-se para olhar, movem-se rapidamente, pegam-no e levam-no até a frente do salão. “Um passatempo! Um passatempo!” cantam pelo salão. Não muito depois, você perde sua vida em cerimônia religiosa bastante singular. Você falhou em sua missão.



142

Você encontra o escritório do Oficial-Chefe da Alfândega ZAC KALENSUS, está escrito em uma plaqueta de latão ao lado da entrada. Você gira a maçaneta e abre a porta. De pé, próximo a uma janela aberta, está o Sr. Kalensus, com um memorando na mão e surpresa no rosto. Você aponta sua pistola para ele e diz, friamente: “OK, Zac, comece a falar sobre esse negocinho de drogas em que está envolvido ou terei que começar a exercitar meu dedo do gatilho.” *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **64**; se for azarado, volte para **103**.

143

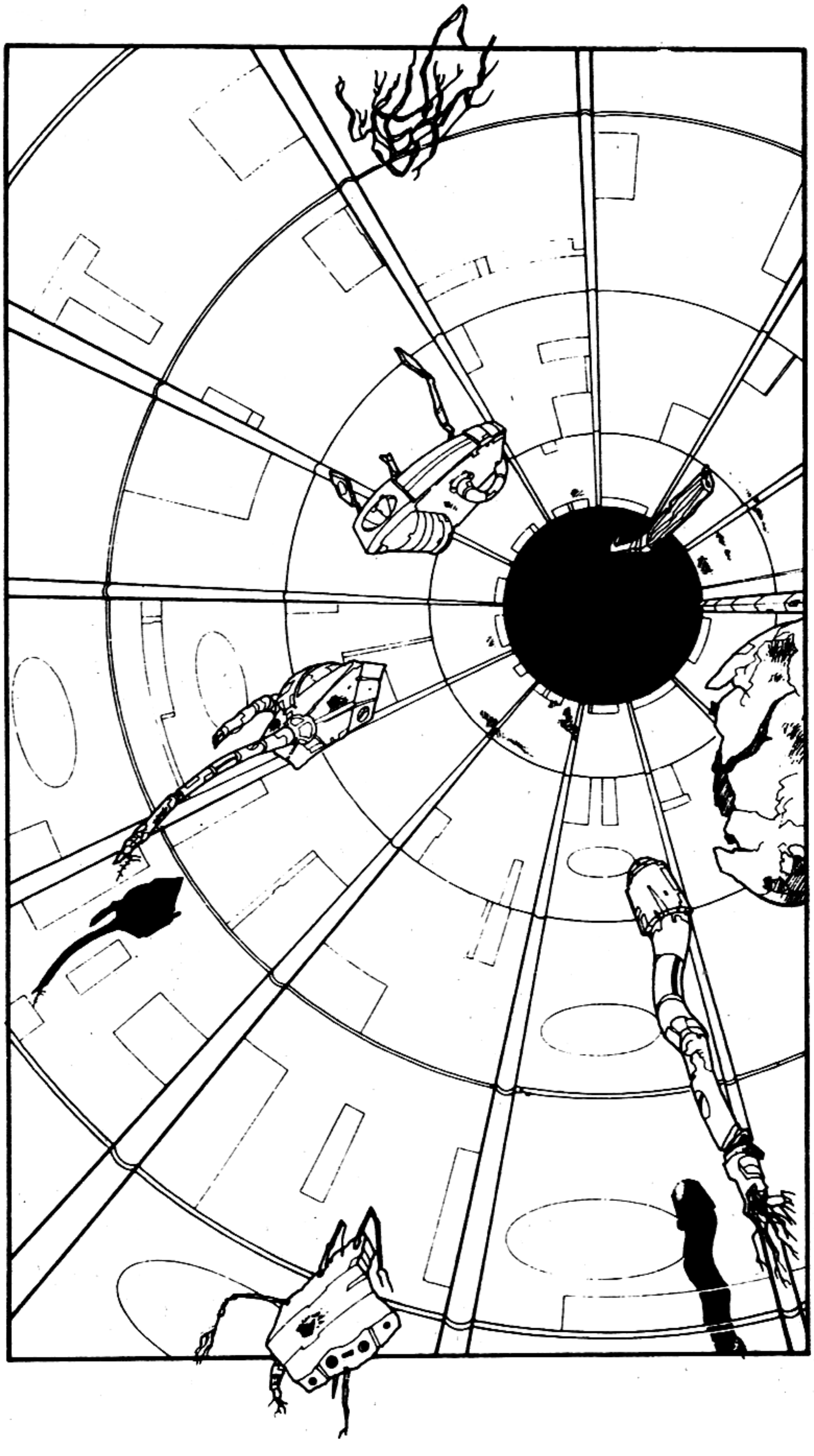
Você consegue parar a uma pequena distância do satélite. Mais um rápido salto e pode alcançá-lo. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE, ou igual a ela, volte para **104**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, vá para **221**.

144

Seu pára-choque bate firmemente neles, lançando a caminhonete em direção ao acostamento. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **66**; caso contrário, volte para **105**.

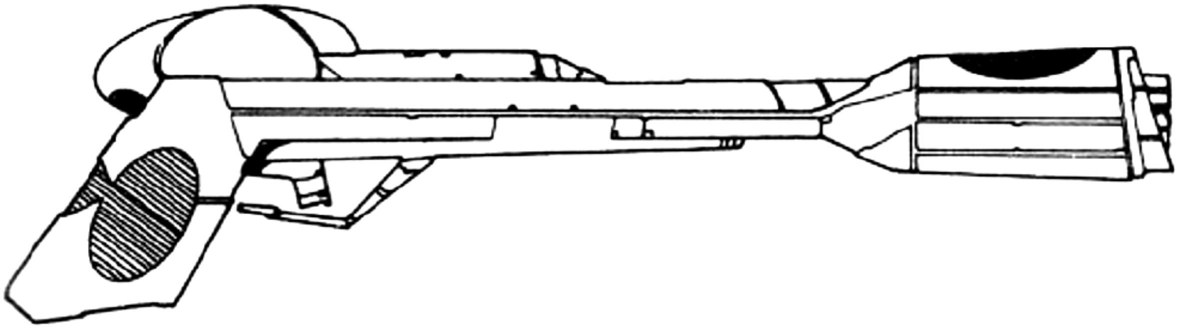
145

O monstro está morto. Passando por sobre o corpo dele, você se descobre em uma interseção do corredor. A passagem principal continua em frente, enquanto um corredor mais estreito segue para a direita. Que caminho tomar? Seguir em frente (vá para **340**) ou pela direita (volte para **106**)?



146

Você desce pelo túnel através de uma câmara de compressão para um pequeno aposento em forma de cone. Uma câmara de compressão na outra ponta — que acontece de ser a ponta maior — se abre, revelando o espaço vazio! A atmosfera do aposento começa a ser sugada e você com ela. Você está em um depósito de recolhimento de lixo. Você vai se agarrar na porta da câmara, que está atrás de você, até que a descompressão do ar termine (vá para **390**) ou vai dar um mergulho para a alavanca de parada de emergência próxima à abertura (volte para **107**)?



147

Você salta pela tela dobrada. Babbet está atrás dela, fitando a parede oposta — as duas figuras eram simples reflexos do artifício real em que se escondia. Você o acerta. Vocês dois rolam pelo carpete duro, trocando socos em um combate corpo-a-corpo.

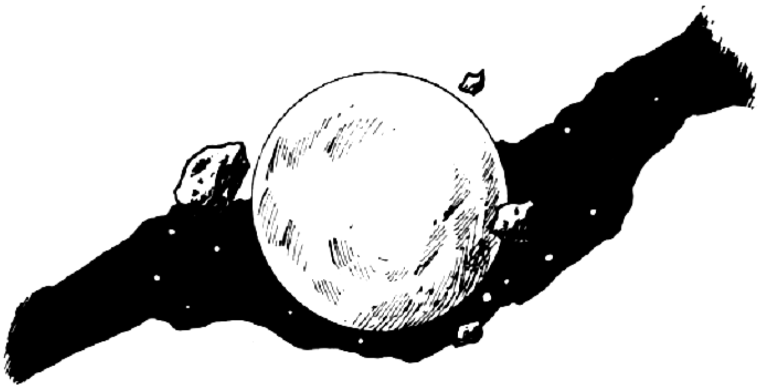
	HABILIDADE	ENERGIA
"BLÁSTER" BABBET	10	8

Se você o vencer, vá para **400**.

148

Você dá o troco. A mulher, apesar do peso e da idade, é bastante ágil — mas não ágil o suficiente. Você foge nas sombras. Torna-se evidente, após alguns minutos, que ela crê tê-lo perdido. Ela dá uma volta em torno do quarteirão e então entra rápido em um edifício de apartamentos de cinco andares. Pouco depois uma luz se acende no quarto andar. Indo até o portão do prédio, você consulta a lista dos moradores. Apenas cinco nomes, um por andar. O quarto andar é de ZERA GROSS, IMPORTAÇÃO/EXPORTAÇÃO.

Você pode esperar do lado de fora do edifício para ver se acontece alguma coisa (volte para **109**) ou pode dar por terminada sua busca de hoje e ir amanhã até a Biblioteca Central Municipal fazer uma pesquisa para descobrir um pouco mais sobre essa tal Zera Gross (volte para **80**).



149

A porta dá para umas escadas. Você sobe por elas e descobre estar sobre uma plataforma erguida de carga; acima há portas para um helijato entrar no edifício e abaixo está um dep6sito. Uma porta do depósito é aberta e entram dois homens. Você vai se deitar para tentar permanecer escondido (volte para **52**) ou vai tentar escapar da plataforma voltando para as escadas (volte para **110**)?

150

O quarteirão está praticamente deserto. No entanto, você consegue encontrar dois pilotos de licença, andando próximos ao Centro de Serviço de Vôo.

"O quê?" dizem eles, acovardados, quando você lhes pergunta sobre a existência de algum tipo de tráfego espacial ilegal.

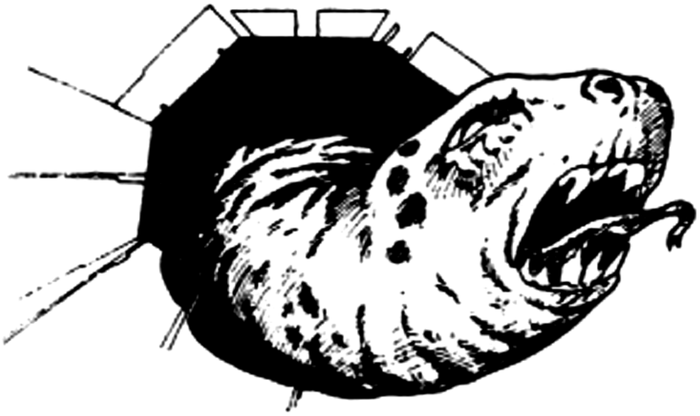
"Não sabemos de nada", diz um deles.

"Nada", repete o outro.

"Bom", diz o primeiro para o segundo. "Eu tenho que sair fora!"

"Sim", replica o número dois, "eu também!" Eles correm por um corredor.

Bastante insatisfatório. Você vai continuar com suas perguntas nos hangares do espaçoporto (vá para **306**) ou na cidade (vá para **189**)?



151

Você se encontra em um aposento suntuoso — uma biblioteca ou um estúdio. Livros em estantes de madeira verdadeira alinham-se nas paredes. Há mobília de madeira verdadeira, pesada e enegrecida pelos anos. Atrás de uma mesa maciça, encontra-se sentada uma mulher igualmente maciça, mas certamente muito mais feia. Ela dá um sorriso desdentado pra você. "Você nos deu trabalho. Deu sim, saindo inesperadamente do espaço. Não é mesmo, rapazes?" Ela olha em volta para os outros gângsteres que estão indolentemente reclinados no restante da mobília, com cigarros pendendo dos lábios e olhos turvos e injetados, desinteressadamente fixos sobre você.

"É" , respondem eles.

"Nós não temos Investigadores da Federação visitando nosso planeta com tanta freqüência. Temos, rapares?" Pergunta ela novamente.

"Não."

Repentinamente, ela dá um salto para a frente e o fita nos olhos. A voz dela é gelada: "Você tem duas escolhas Narc. Ou você vai a um encontro que arrumamos para você, a fim de pegar uma caixa de documentos para nós, ou então..." Você vai concordar em ir ao tal encontro (volte para **35**) ou vai pegar o "ou então..." (volte para **112**)?

152

Ajoelhando-se, você dá uma meia dúzia de tiros rápidos em direção à caminhonete antes que ela desapareça atrás de uma colina. Errou! No entanto, você ainda tem tempo de acenar para que o outro carro pare e utilizá-lo em sua perseguição. Volte para **113**.

153

Por alguns dias você mantém seu computador ligado em todo o tráfego eletromagnético transmitido pelo espaço por meios artificiais. Enquanto sua nave está fazendo isso, você realiza uma investigação visual na superfície de Kether. No quinto dia, seu computador o alerta sobre a presença de um grande satélite de comunicações em uma órbita L16. Ele recebe sinais irregulares e transmite uma resposta logo depois — não para a fonte do sinal recebido, mas sim na direção de Kether. Utiliza antena unidirecional para transmissões, mas algum escoamento permitiu que seu computador o detectasse.

A parte suspeita é o tamanho do satélite, o uso pouco freqüente e o fato de que transmite para somente um único edifício da capital de Kether. Poderia ser um satélite do Departamento de Defesa, mas... Você vai até lá dar uma olhada (vá para **377**) ou vai desprezar essa informação e continuar a observação (volte para **114**)?

154

O veículo negro se encontra cem metros à sua frente e está acelerando por uma grande curva antes de uma longa reta. Você pode ver uma estrada lateral se aproximando à esquerda — ela pode fornecer um pequeno atalho na direção da reta para a qual a caminhonete está se dirigindo. Você vai pegar essa estrada lateral (vá para **261**) ou vai permanecer na estrada principal (vá para **202**)?

155

Volte para **116**.

156

Os restos mortais do dróide flutuam no vácuo. Você deixa a área esparsada por uma câmara e compressão e prossegue na direção do centro do asteróide por um túnel de gravidade zero. Vá para **195**.

157

Você recebe um choque elétrico da porta. Ela não se abre. Você perde 1 ponto de ENERGIA e então vai para **225**.

158

A porta cai com um golpe de ombro. Lá dentro, no chão, em uma poça de sangue, está o homem a quem supostamente deveria encontrar. Está baleado. Os olhos dele se abrem ele move um dedo em sua direção na tentativa de falar com você. "Cuidado", sussurra ele quando você está mais perto. "Cuidado com... com Zera Gross e... e... Bláster B..." Ele expira, sem agüentar as últimas palavras. Você lhe examina o corpo e encontra uma carteira e uma carta. A carteira identifica o homem como sendo Arthur Flange, sem endereço fixo. A carta é de um amigo ou conhecido dele. Está escrito:

> **Caro Arthur,**
> **Quanto a nossos planos, Z. ainda não suspeita. Precisamos resolver os últimos detalhes. Encontre-me no Café Heróis da Federação na terça, às 9 da manhã.**
> **Clive Torus**

Você vai se encontrar com Clive amanhã, no lugar de Arthur (vá para **315**) ou vai à Biblioteca Central Municipal à procura de mais dados sobre essa tal Zera Gross a que Arthur mencionou — o nome dela pode estar listado em algum caso (volte para **80**)?

159

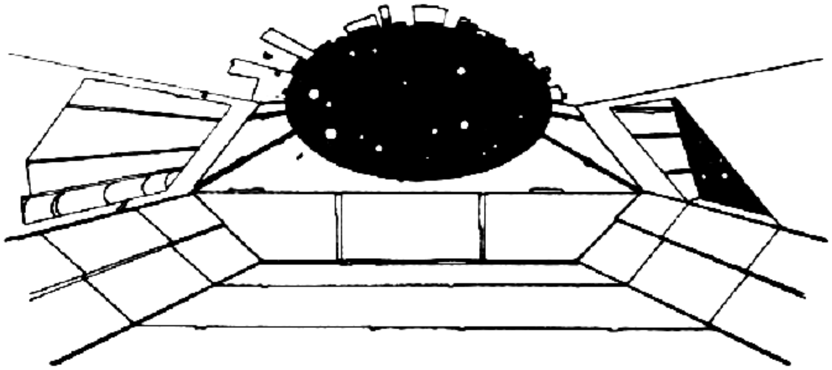
Você arruma tudo para encontrar a Sra. Torus nas estufas do Jardim Botânico, quando ela tiver tempo de pegar os documentos no banco. Volte para **44**.

160

Você se aproxima de uma pequena janela lateral. Jogue dois dados. Se o resultado for maior ou igual que sua HABILIDADE, volte para **82**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **121**.

161

"Agora", grita a criatura, tornando-se branca como um papel, "vá!" As portas se abrem e você é mandado voando por alguma força misteriosa para dentro do corredor. As portas se fecham com um estampido. Você vai continuar a explorar o asteróide (vá para **346**) ou vai voltar para Kether e investigar os oficiais da Alfândega (vá para **337**) ou pesquisar alguma outra pista (vá para **231**)?



162

"Hmmm", murmura ele após embolsar o dinheiro. "Creio que é hora do meu cafezinho. Tchau." Ele continua caminhando e sai de sua vista. Você vai voltar a se esconder (vá para **357**) ou vai presumir que o guarda falará a alguém sobre sua presença? Se você presumir que ele o delatará, então terá que deixar o espaçoporto e procurar por novas pistas (vá para **231**).

163

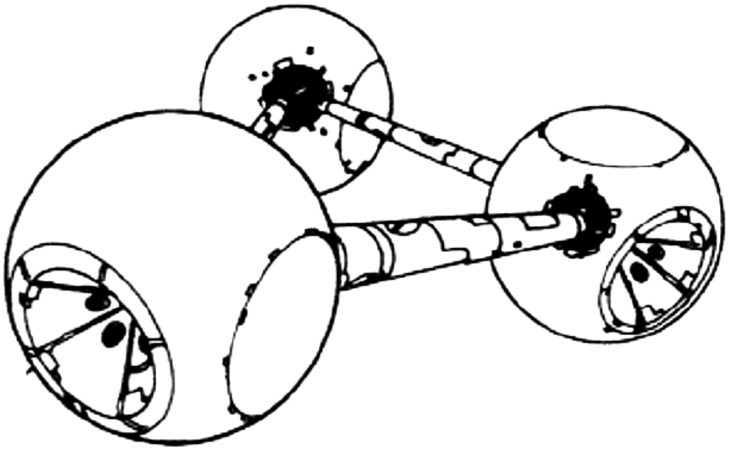
Você freia bem a tempo, pois, para além do topo, há uma curva fechada. As seis rodas do carro esporte cantam levemente quando você passa pela esquina e dá um vôo rasante ao descer a colina. A caminhonete encontra-se 100 metros à frente. Você vai empregar mais velocidade no carro (volte para **115**) ou vai permanecer em sua velocidade atual (volte para **124**)?

164

A videoconexão está quebrada e os arquivos são apenas ininteligíveis fileiras de números. Você continua com sua busca infrutífera pelo escritório, mas acaba desistindo. Vá para **203**.

165

Zera está imóvel. A videoconexão está queimando e a mesa está crivada de balas. Olhando em volta você não repara em nada que lhe chame a atenção. Volte para **126**.



166

Você entra em um aposento com gravidade. Diante de você há um largo e profundo fosso, transposto por uma ponte estreita sem corrimão. Sobre a ponte encontra-se um alienígena de três pés segurando braçadeiras elétricas em cada uma das três patas. Ele o está observando com os três olhos. Ainda bem que ele tem apenas uma boca, apesar de ser uma **bem** grande. "Alto", diz ele, e então, sem nem mesmo esperar para saber o que você fará, ele atira vários brilhantes raios elétricos sobre você. Se você tiver algum Satophil-d, volte para **127**; se não, volte para **88**.

167

A estação terminal está bastante vazia, com apenas uns poucos empregados. Você se dirige para a seção de controle do prédio, onde encontra dois controladores de vôo fora de serviço bebendo um líquido marrom de uma máquina de um dos cantos.

"Iirc" é a primeira coisa que eles lhe dizem. "Ufa, isso é ruim **mesmo**", é a segunda. Apresentando-se como um, vendedor viajante de outro mundo, você tenta envolvê-los em uma conversa sobre a falta de tráfego em volta do porto.

"Agradeça às estrelas", diz um deles. "Você pode vê-lo no restante da semana. Arre!"

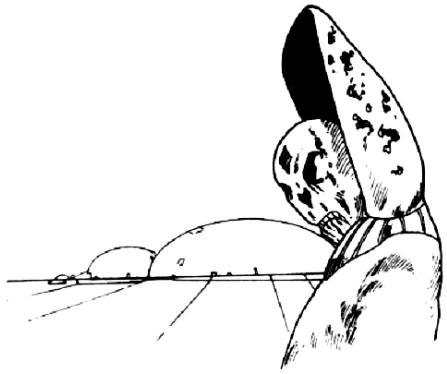
"Muito trabalho?"

"Bastante."

Quando você traz à baila o assunto sobre helijatos não identificados ou tráfego ilegal, eles se entreolham, largam a bebida e entram na área restrita do setor de controle. "Precisamos ir." "Tchau." Eles se foram: comportamento suspeito ou simples relutância em abordar o assunto? Você pode, porém, conseguir as informações por outras fontes. Você pode ir até a Biblioteca Central Municipal (volte para **80**) ou até o Centro de Arquivos de Computador do Estado, que deve ter registros sobre o tráfego aéreo (vá para **246**); ou, se ainda não o fez, pode se aproximar do homem que trabalha no aluguel dos helijatos (volte para **128**).

168

Ele o olha contemplativamente sobre o nariz e remove o pince-nez. "Não, não. Isso nunca vai acontecer." Ele deve ter pisado em algum botão de alarme, pois, no momento seguinte, vários guardas de segurança entram no aposento e o agarram. Volte para **129**.



169

Ele parece bastante amedrontado. "Foi o oficial da Alfândega, ele me obrigou a fazer isso! Não me mande para a cadeia, por favor... por favor..." implora ele. Você o esbofeteia no rosto.

"Fez você fazer o quê? Vamos lá, você tá mesmo numa fria, moço."

"Ele me fez destruir os registros de alguns vôos..."

"Que vôos?" pressiona você.

"Vindos das... das ilhas."

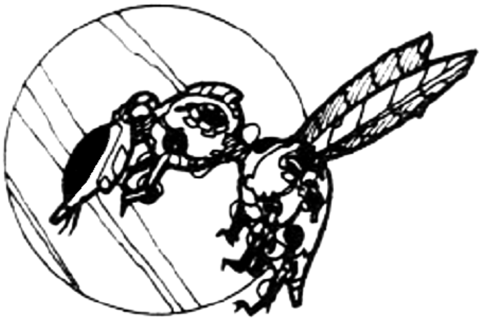
"De que ilha em particular?" pergunta você, simulando raiva e empurrando-o contra a parede.

"Eu... eu não sei", grita ele. "Nós só os detectamos pouco antes de... de alcançarem a costa." E cai num pranto soluçante.

Você vai realmente começar a bater nele para ver se está escondendo alguma coisa (volte para **130**) ou vai amaciar um pouco o terreno para demonstrar-lhe que você é humano (volte para **72**)?

170

Eles o levam até a casamata. Volte para **151**.



171

Você flutua suavemente até o chão e se move na direção do pedestal. Em resposta, a chama salta do teto e muda para um diabólico tom de púrpura. Você nota que duas pesadas portas de madeira de lei de uma das paredes estão abertas e que lhe ofereceram uma saída do aposento. Você vai investigar o pedestal mais de perto (volte para **83**) ou vai sair pelas portas (volte para **132**)?

172

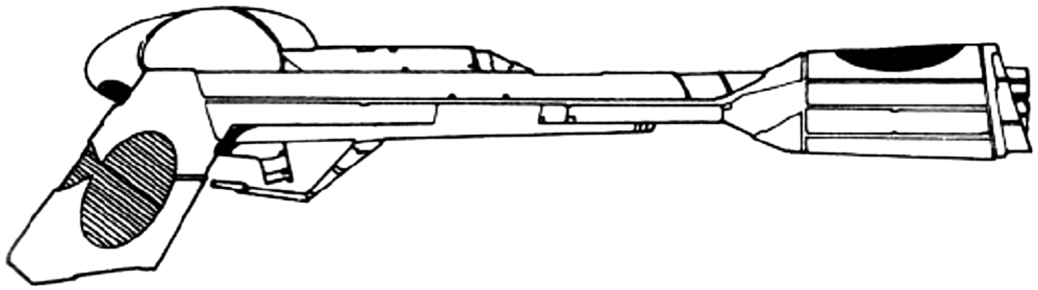
Lentamente, você abre a porta, esgueira-se por ela e vai pé ante pé na direção de um corredor entre a próxima fileira de portas. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **133**. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **123**.

173

Você entra na floresta a 240 km/h, só para descobrir que a estrada foi desenhada em curvas em S bem fechadas entre grupos densos de árvores. Você luta com o volante para manter o controle do carro. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **134**; se for azarado, vá para **270**.

174

Você os acerta logo acima do pára-lama traseiro, conseguindo prender uma das rodas traseiras, rasgando a borracha e jogando o maciço carro negro contra o acostamento e rolando pelo barranco. Ela derrapou, bateu e parou — certamente fora uma batida fatal. Você pára do lado da estrada. Vá para **359**.



175

"Escorpião", responde você. A máquina sequer se dá ao trabalho de dizer-lhe que está errado antes de abrir fogo contra você. Volte para **97**.

176

Você luta para se livrar. Com dentes afiados e tentáculos que procuram agarrá-lo, a criatura o persegue pelo túnel, mas não continua a partir daí. Você resolve tentar pular de esfera em esfera. Volte para **137**.

177

Tendo eliminado seu inimigo, você deve descobrir por que ele o estava atacando. Porém, um exame no corpo pouco revela; há o rifle, um pequeno componente mecânico e um bilhete, pela Pan-Kether Spaceways, do Fim de Rispin para Kether.

Após exame minucioso, o componente mecânico revela-se como um marcador de pressão de um helijato. Talvez a profissão dele, quando não estava matando pessoas, fosse a de mecânico de jatos. Você olha para as mãos dele: unhas curtas com graxa sob elas — no entanto poderia ser de limpar o rifle.

O bilhete para Kether está marcado para um B. Smith, profissão definida com bibliotecário. Não parece haver um porquê de permanecer na lua; então você retorna a Kether. Você pode ir até um dos heliportos em volta da capital (vá para **206**) ou fazer um pouco de pesquisa na biblioteca (volte para **80**).

178

A grande porta corrediça está destrancada e abre-se facilmente, revelando um interior bastante escuro; as formas mal delineadas de caixotes e, à sua frente, de um veículo, estão muito pouco definidas. De repente, seis ou sete homens pulam de trás dos caixotes empunhando blásters e apontando-as para você. Um deles grita "**pare!**" Você vai parar onde está (volte para **100**) ou vai se arriscar e mergulhar no chão em busca de proteção (volte para **139**)?

179

Elas estão destrancadas e contêm principalmente porcarias — principalmente, mas não de todo, pois lá, sob uma pilha de clipes de papel torcidos e grampos enferrujados, está uma "jóia". E uma carta do Oficial-Chefe da Alfândega para o Chefe do Tráfego Aéreo:

Caro Aestho,

Aqui está seu cheque. Perceba que o vôo que veio de hoje da costa leste — Número 212 — era "incomum" e deve ser apagado como os outros. O conteúdo será retirado amanhã, então a nave de amanhã para Tau Ceti — Número 005 — também deve ser apagada dos registros.

Zac Kalensus

O cheque é de 3.000 kopecks! Você vai fazer uma visita à Alfândega (vá para **337**) ou vai tentar encontrar alguém da indústria espacial que possa saber sobre tráfego ilegal (para Tau Ceti, por exemplo), como insinuado na carta (vá para **384**)?

180

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, volte para **102**; se for azarado, volte para **141**.

181

Ele coloca os 2.000 extras em um dos bolsos da camisa e sinaliza para você se aproximar. "Cobertura da Torre Isósceles, na cidade", sussurra ele. "Lá é o centro nervoso deles." Ele então murmura alguma coisa sobre estar fora de um trabalho e volta correndo para o depósito de carga. Você pode verificar essa dica indo até a Torre Isósceles (vá para **320**) ou então seguir a primeira pista dele e dar uma olhada no satélite (volte para **36**).

182

Você não está longe de seu objetivo, mas segue em uma espiral lenta, e assim o vapor branco de seus jatos projeta-se em ângulos estranhos. Se você não tiver muito cuidado perderá o satélite. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **104**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **143**.

183

Você bate com seu pára-choque no lado do outro veículo. A colisão faz com que seu carro seja projetado para fora da estrada e que vá de encontro a uma árvore, a 160 quilômetros por hora. Você falhou em sua missão.

184

É uma Androforma, construída com o formato de um cão de fogo. Você terá que enfrentar uma luta corpo-a-corpo com a máquina.

	HABILIDADE	ENERGIA
ANDROFORMA	8	9

Se você vencer, volte para **145**.

185

A saída o leva por um outro túnel de gravidade zero até uma encruzilhada. Você tem três túneis a escolher.

Seguir em frente	Vá para **293**
Esquerda	Vá para **332**
Direita	Volte para **146**

186

Que botão da porta você vai apertar:

Frente?	Volte para **79**
Trás?	Volte para **40**
Esquerda?	Vá para **381**
Direita?	Vá para **342**
Cima?	Vá para **303**
Baixo?	Vá para **264**

187

Você a persegue, mas para o peso e idade dela, a mulher é surpreendentemente ágil e você logo a perde de vista em uma esquina da rua. No entanto, a sorte está a seu lado. Na pressa de escapar, ela deixou a bolsa cair, bolsa esta contendo 500 kopecks e um pequeno número de cartões de apresentação com os seguintes dizeres:

Z.GROSS
IMPORTAÇÃO/EXPORTAÇÃO
ESTELAR E INTERPLANETÁRIA

Curiosamente, não há qualquer videonúmero ou endereço. Ainda assim, já é alguma coisa. Você retorna para sua nave e resolve ir, no dia seguinte, até a Biblioteca Central Municipal e ver se existe alguma coisa referente a esta Z. Volte para **80**.

188

Circulando na direção da parte de trás do armazém com tamanho de hangar, você descobre uma pequena porta parcialmente escondida atrás de algumas pilhas de quinquilharias. Você força a entrada com bastante facilidade. Diante de você há um corredor pequeno que termina em duas portas, indistinguíveis uma da outra. Você se aproxima das portas. Você vai entrar por qual das duas: pela da esquerda (**149**) ou pela da direita (**3**)?

189

Na cidade você encontra algumas agências de viagens interestelares e interplanetárias onde fazer algumas perguntas — todas elas fornecem respostas insatisfatórias. Quando você está em uma lanchonete, comendo alguma coisa no intervalo entre uma agência e outra, você é confrontado por dois homens — cada um deles segurando uma bláster a não mais de quinze centímetros de sua barriga. "Venha conosco", dizem eles, "ou o mataremos". Você não tem qualquer chance de escapar a esta distância. Você sai com eles pelos fundos da lanchonete. Vá para **316**.

190

O conduto segue mais profundamente dentro do asteróide até que você encontra seu caminho bloqueado por um enorme robô de manutenção e exterminador de pragas. Seus três olhos giram para observá-lo enquanto se aproxima. Ele lança um feixe de sonda para descobrir se você se enquadra em uma das categorias de "praga" que ele contém na memória. Mesmo que você o destrua, não há meios de passar e, como ele começa a mover-se em sua direção, talvez seja até mesmo uma ameaça. Você retorna à grade prestando muita atenção no aposento, abre-a e entra. Volte para **171**.

191

Você sai da estrada, quase sendo abalroado por um carro cheio de pessoas indo fazer piquenique. A caminhonete negra está descendo a rua e passa por outro carro que vem em sua direção. Você vai atirar no carro do vilão (volte para **152**) ou vai tentar fazer o outro carro parar para que você continue a perseguição (volte para **113**)?

192

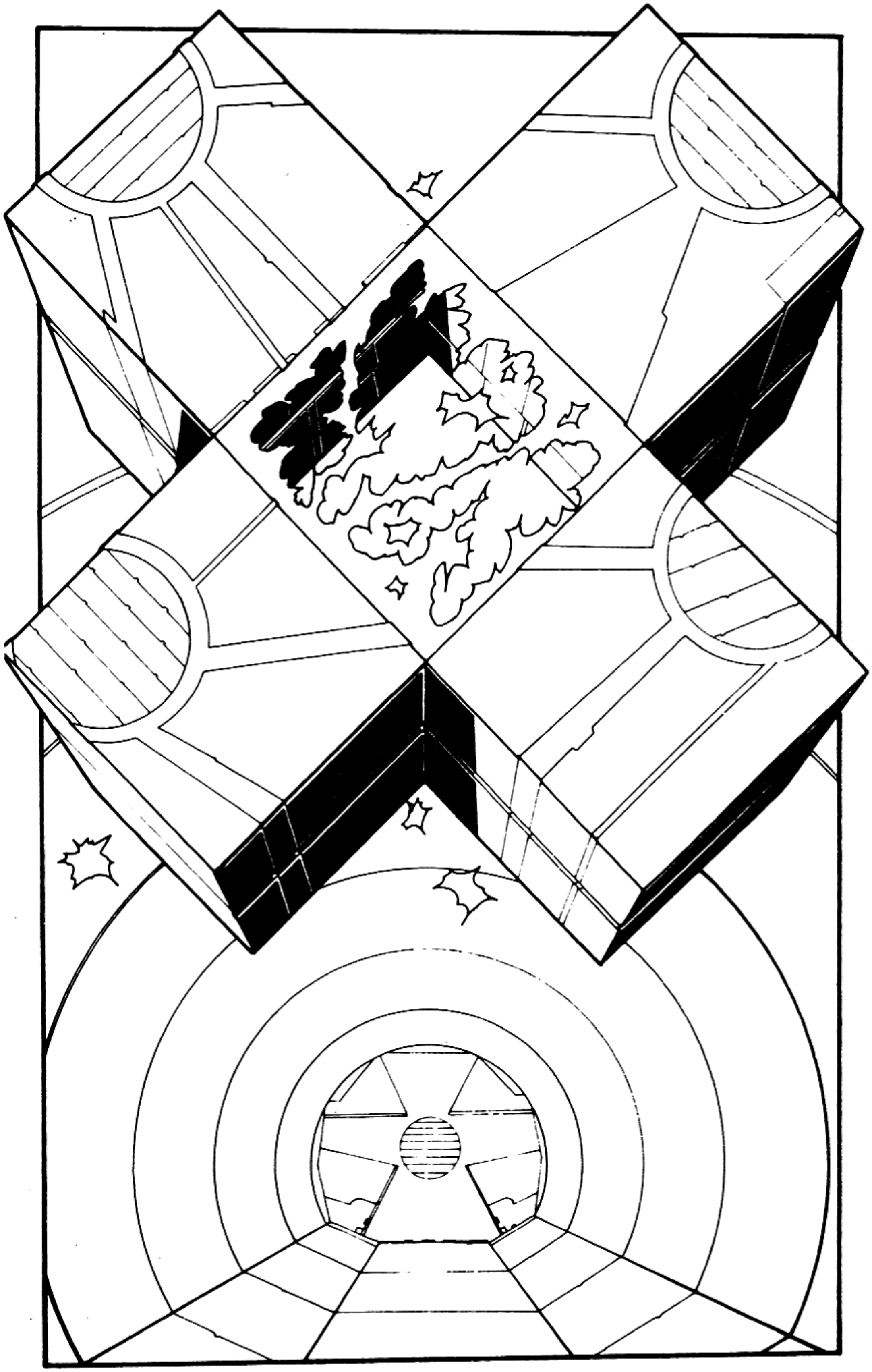
Você sobe como um foguete para estabelecer uma órbita grande em volta de Kether. *Teste sua Sorte.* Se você tiver sorte, volte para **153**; se for azarado, volte para **114**.

193

O carro dá uma rabeada, mas você mantém o controle e permanece na estrada com as outras três rodas. O carro passa voando pela curva em S e pára a somente três metros da caminhonete. Vá para **378**.

194

Volte para **116**.



195

O túnel termina em uma grande câmara cilíndrica. Flutuando à sua frente e bloqueando sua passagem encontra-se um aparelho montado com quatro cubos em formato de X com um buraco cúbico no centro. Brilhantes correntes azuis de eletricidade voam entre os cubos pelo buraco central. Com um murmúrio baixo, elas começam a se aproximar. Os brilhos tornam-se mais freqüentes e começam a jogá-lo na direção de grandes arcos elétricos. Você vai atirar nesse equipamento com sua bláster (volte para **78**), tentar passar despercebido (volte para **39**) ou dar um pulo de gato para atingi-lo com suas botas, conseguindo tirá-lo do controle (vá para **380**)?

196

Você recebe um choque elétrico da porta. Ela não se abre. Perca 1 ponto de sua ENERGIA e então vá para **225**.

197

Você desce pelo poço da escada, mas, quando chega ao nível da rua e se lança para fora, o homem não está mais à vista. Você o perdeu. De repente, de cima de você vem um grito: **“Assassino!”** Justo o que faltava. Em poucos segundos, helijatos da inspetoria descem do céu, aterrissam na rua e no telhado do hotel. Outro helijato, flutuando entre os prédios vizinhos, ilumina um aposento no décimo segundo andar — mais precisamente o 1201 – com um canhão de luz. Inspetores, investigadores, tiras — chame-os como quiser — parecem estar em toda parte. Sem saber se os investigadores locais são confiáveis, você decide esconder-se. No dia seguinte vai até a Biblioteca Central Municipal procurar descobrir alguma coisa sobre o homem que desceu as escadas correndo — pelo menos você sabe como ele é. Volte para **80**.

198

“Bom-dia, Sra. Torus, sou um Investigador da Central de Vícios da Federação. Poderia dar uma palavrinha com seu marido?” pergunta você em seu tom de voz mais formal. Ela olha para os lados da rua e então o puxa para dentro.

“Clive... Clive está morto”, geme ela, desmanchando-se em lágrimas. “Eles o mataram!”

“Quem, Sra. Torus, quem?”

“Os companheiros dele, as pessoas para quem trabalhava. Ele não queria mais trabalhar para eles... então eles o mataram.”

Você descobre por ela que seu marido tomava conta de uma série de contas de Zera Gross (evidentemente a chefe dele) e que essas contas eram mantidas por Clive em uma caixa-cofre de depósito em um dos bancos da cidade. Elas ainda estavam lá. “Eu posso pegá-las para você, se quiser”, diz ela.

“Sim, isso seria bastante útil, obrigado.” Clive pode ter mantido outros documentos incriminatórios pela casa — talvez você devesse perguntar à Sra. Torus se poderia dar uma olhada nos papéis pessoais dele. Mas ela parece muito chateada. Você vai perguntar a ela (volte para **120**) ou não (volte para **159**)?

199

Circulando pelas árvores, você deixa que o som da perseguição passe por você — seguindo para a cerca de segurança, sem dúvida alguma. A casa está diante de você, uma estrutura irregular de dois andares em estilo estelar e colonia1. Bastante insípido, na verdade. Como já está ficando bastante escuro, você pode tentar escalar o telhado para dar uma olhada lá dentro (volte para **43**) ou simplesmente forçar uma janela ou porta do andar inferior (volte para **160**).

200

"Agora", grita a criatura, ficando branca que nem papel, "vá!" As portas se abrem e você é mandado voando pelo corredor por alguma força misteriosa. As portas se fecham abruptamente. Você vai continuar a explorar o asteróide (vá para **346**) ou vai assumir que está na porção errada do espaço e voltar para Kether (vá para **231**)?

201

Volte para **162**.

202

A caminhonete desce o estreito voando e desaparece atrás de uma colina. Você não consegue ver como é a estrada depois do topo. Vai presumir que a estrada continua em linha reta e passar pelo topo em alta velocidade (vá para **309**) ou vai antecipar a possibilidade de uma curva e reduzir um pouco (volte para **163**)?

203

Há outra porta na outra extremidade no escritório. Você passa por ela, desce por um corredor pequeno e então passa uma outra porta. Volte para **86**.

204

Usando o corpanzil maciço, ela o bate até a inconsciência. A última coisa que ouve é a risada perversa dela e "Haa haa. Narc idiota..." Você falhou em sua missão.

205

O corredor leva até um pequeno depósito onde, evidentemente, o Satophil-d pronto é previamente empacotado antes de ser carregado para Kether. Há grandes quantidades da droga, tanto em pó como em tabletes. Se desejar, você pode levar uma pequena quantidade como evidência. Se o fizer, anote-o em sua Lista de Equipamento. Saindo do depósito, você volta para o laboratório e passa pela outra saída. Volte para **166**.

206

Você pega um táxi para o heliporto, nas cercanias da cidade. É uma grande e desolada área de concreto sob um sol escaldante, com uns poucos prédios baixos elevando-se do que você supõe ser o terminal. Nada se move. Há dois helijatos de aluguel perto de uma cabana e uns poucos veículos de serviço parados próximo ao terminal. Um homem sai da cabana e continua a trabalhar em um dos helijatos, abrindo as turbinas para inspeção. Você poderia fazer algumas perguntas a este homem da companhia de aluguel (volte para **128**) ou ir até o terminal (volte para **167**).

207

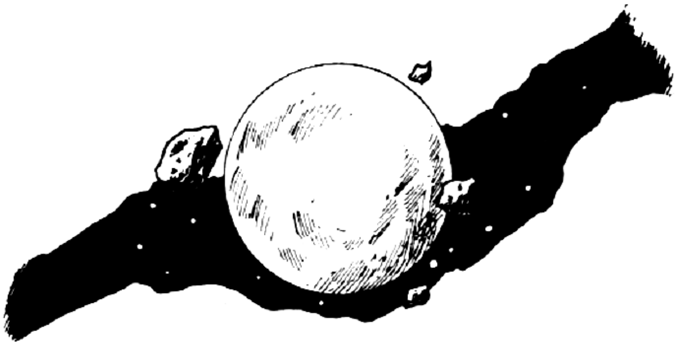
Você se aproxima do recepcionista, um sujeito aparentemente agradável usando um pince-nez. "Eu gostaria de olhar alguns arquivos, se possível" "Ah, sim", diz ele, esfregando as mãos, contente. "Que século gostaria?" "Ah, este século, na verdade só alguns anos atrás", você responde, de modo indiferente. Ele começa a se mexer para cima e para baixo, agitado. "Ah, não. Sinto dizer-lhe que não posso deixá-lo ver..." Você agora vai colocar-lhe debaixo do nariz 1.000 kopecks (volte para **168**) ou 2.000 kopecks (vá para **373**)?

208

Você retira sua bláster do coldre, coloca o cano na cara dele e o empurra para frente. Ele bate em uma parede e escorrega para o chão. "Eu sou um Investigador Federal de Narcóticos e ouvi dizer, Sr. Controlador do Tráfego Aéreo, que você tem algo a esconder. Desembuche! Tudo o que sabe", pronuncia você com uma voz gélida. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **169**; se não, volte para **33**.

209

Um dos atiradores, apesar de estar sem equilíbrio, consegue acertar um chute em sua canela. Você cai. "Eu não tentaria isso de novo, raio de sol", diz um capanga de rosto marcado, colocando o cano da arma dele em sua orelha. Eles batem um pouco em você antes de forçá-lo a se levantar. Volte para **170**.

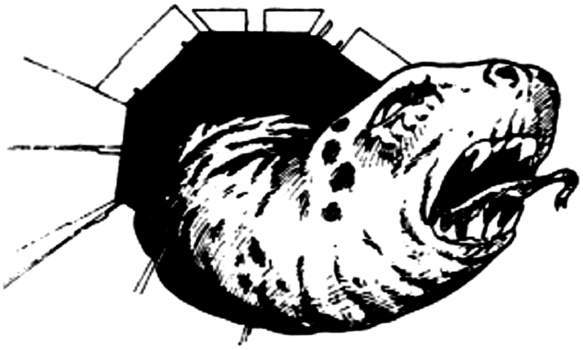


210

Você nota, tarde demais, que ela está morta. A caminhonete sumiu de vista. Parece que você precisa de novas pistas. Vá para **231**.

211

O depósito de frete é realmente enorme, mas você encontra uma fileira de armários nos quais pode esconder-se e ainda ter uma boa visão do vaivém. Você divide um armário com dois casacões e um calendário de garota da Playboy — o depósito pode ser visto através de algum buracos de ventilação. Não muito depois você nota, para infelicidade, que um oficial de segurança, usando roupas cáqui e armado com uma bláster gigantesca, está verificando a fileira de armários. Ele abre um a um, aproximando-se lentamente do armário em que você está escondido. Você vai tentar sair do seu armário sem ser visto (volte para **172**) ou vai permanecer onde está, esconder-se atrás de um casaco e esperar que ele não o encontre (volte para **84**)?



212

A estrada e a caminhonete desaparecem em uma floresta, a 300 metros de distância. Não há como dizer o que acontece com a estrada lá dentro. Você vai acelerar (volte para **173**) ou vai continuar na mesma velocidade (volte para **46**)?

213

Infelizmente, caminhonete é maior e mais pesada que seu veículo, e sua ação inexperiente deixa sua guarda aberta para uma retaliação do mesmo tipo. O enorme veículo bate em você e faz com que seu carro perca o controle, saindo pelo acostamento, e role violentamente pelo barranco, parando no fundo e explodindo. Você falhou em sua missão.

214

"Antares", você responde. A máquina desce até o chão e diz, pouco antes de aterrissar: "Correto. Passe." Volte para **58**.

215

Você não pode se libertar e o monstro crava os dentes em você, que falhou em sua missão.

216

Você se esconde atrás da moto e pega sua pistola. O assassino está deitado no chão e atira com um rifle extremamente poderoso.

	HABILIDADE	ENERGIA
ASSASSINO	8	6

Se você o vencer, volte para **177**.

217

Você entra nas cercanias do armazém. Vai entrar no edifício pela larga passagem principal da frente (volte para **178**) ou vai dar uma olhada em volta antes (volte para **188**)?

218

A não ser pelo equipamento e mobília comuns, o escritório está vazio. Você provavelmente não tem muito tempo, então vai fazer uma pesquisa no vídeo do aposento à procura de arquivos particulares no computador (volte para **140**) ou prefere primeiro dar uma olhada nas gavetas da mesa dele (volte para **179**)?

219

A rampa leva, talvez fortuitamente, para um balcão do qual se observa o grande salão. Ele está abarrotado de figuras em mantos negros. Elas começam a cantar e a se mover. Dois homens da frente balançam em grandes círculos um incenso aceso. Logo, um homem, obviamente o sumo sacerdote ou coisa parecida, surge na frente e começa uma longa prece a um ser maligno conhecido como Thuvald. Você obviamente está no lugar errado – isto é um monastério, sem dúvida alguma bastante estranho, mas ainda assim um monastério. Você se esgueira para fora do balcão, sai de C230 e volta para Kether. Vá para **231**.

220

"Ótimo", diz ele, pegando o dinheiro. "O que quer saber?"

"Drogas", diz você. "De onde elas vêm e para onde vão?" Ele parece um pouco agitado com o assunto.

"Bem, eu... eu não sei muita coisa sobre isso, mas ache que tem alguma coisa a ver com um satélite na órbita L16... Transmissões irregulares... você deve procurar por isso."

"Transmissões para quem?" pergunta você.

Ele esfrega um dedo no outro. "Por mais 2.000 kopecks eu **talvez** possa ajudá-lo", responde ele.

Você vai lhe pagar mais 2.000 kopecks (volte para **181**) ou vai desistir dele e procurar por outro oficial da Alfândega, mas desta vez tentar ser um pouco mais durão (volte para **142**)? Como alternativa, você pode dar uma olhada no satélite mencionado (volte para **36**).

221

Você alcança o satélite em segurança e coloca um grampo magnético nele, para evitar que saia vagando pelo espaço. Você retira um cabo de comunicações de dentro de sua mochila, abre um painel de serviço no lado do satélite e instala o cabo na entrada de diagnóstico do computador do satélite. Você agora pode determinar a função dele, de onde ele recebe as transmissões e para onde as envia.

De volta à sua nave, você descobre que o satélite recebe comunicações de um asteróide desconhecido e as transmite para a cobertura da Torre Isósceles, no centro da capital de Kether. As mensagens são todas relativas a carregamentos de Satophil-d provenientes do asteróide com destino ao planeta. É uma pena que você não saiba onde este asteróide se encontra, mas sabe onde fica a Torre Isósceles. Você retorna para Kether. Vá para **320**.

222

Você arranha os pára-lamas com ele e planta o pé no chão quando faz uma curva. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **183**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **144**.

223

"Cachorro bonzinho, né? Quem é um cachorro bonzinho?" você sorri afetadamente, enquanto estica uma mão até ele. Ele baba, abre a mandíbula maciça e o morde no braço. Você perde 1 ponto de HABILIDADE. Volte para **184**.

224

Você calcula muito mal e a sentinela reage prontamente movendo-se de tal modo que você voa pelo buraco no centro dos quatro cubos. Enquanto você está fazendo isso, o buraco se cobre de lençóis de faíscas. Você está frito.

225

Qual dos botões da porta você vai apertar?

Frente?	Volte para **118**
Trás?	Volte para **157**
Esquerda?	Volte para **196**
Direita? .	Vá para **235**
Baixo?	Vá para **274**
Cima?	Vá para **313**

226

Quando você pula de trás de um carro para uma sombra de um prédio, você passa por cima de um pequeno uniciclo a motor deixado no meio da calçada. Ouve-se um barulho tremendo quando ele cai no chão. A mulher, olhando em volta, vê você. Ela começa a correr pela rua. Jogue dois dados. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE ou igual, volte para **187**; se o resultado for maior que sua HABILIDADE, volte para **148**.

227

Você se aproxima dele cautelosamente. "Eu sou Clive Torus. Talvez possamos realizar alguns negócios juntos", diz ele bem furtivamente. "Ah, é? Como?" replica você, secamente. "Encontre-me no Café Heróis da Federação, às nove horas, amanhã de manhã. Conversamos lá." Ele então se vira e se apressa em sair do interior do armazém.

Você pode encontrá-lo pela manhã (vá para **315**) ou, sabendo que os capangas estão esperando por um carregamento vindo dos asteróides para essa noite, você pode tentar encontrar alguém da indústria espacial que possa saber alguma coisa sobre tráfego aéreo ilegal (vá para **384**).

228

"Tráfego aéreo ilegal?" ele murmura, mexendo em alguns interruptores do painel à sua frente. "Sim, um pouco disso acontece por aqui... assim me foi dito." Você o pressiona na questão mais específica. "Bem", diz ele, olhando em volta para ter certeza que não há mais ninguém ouvindo. "Há esse asteróide — C230 — lá fora, no cinturão principal, que tem muitas idas e vindas suspeitas. Você deve tentar lá, as coordenadas são existentes em qualquer Navegador Cósmico." Você vai ouvir-lhe o conselho e dar uma olhada no asteróide (volte para **73**), ou vai voltar para a cidade e tentar verificar essa informação (volte para **189**)?

229

A saída passa por algum tipo de maquinário, duas câmaras de impressão automáticas e, finalmente, para alguns condutores de ar. Os ocupantes do asteróide não parecem ter nenhum gerador de gravidade e você flutua pelos condutores até chegar a uma saída. Olhando por uma grade você pode ver um aposento de paredes irregulares. A única luz é fornecida por uma chama vermelha gotejante que queima em um pedestal no centro do aposento. Você vai empurrar a grade e entrar no aposento (volte para **171**) ou vai continuar pelos condutores de ar (volte para **190**)?

230

Se desejar gastar pelo menos 2.000 kopecks, você pode tentar subornar um oficial da Alfândega em troca de informações (vá para **298**); se não, você terá que se utilizar de uma linha mais durona (volte para **142**).

231

Você tem muito poucas opções por onde prosseguir, quase nenhuma na verdade. Você irá:

Retornar à capital de Kether para dar uma olhada em volta?	Volte para **75**
Procurar por uma nova pista no espaço?	Volte para **192**
Procurar por C230, presumindo que já tenha ouvido falar dele e que ainda não tenha esgotado esta possibilidade?	Volte para **73**

232

Você perde o controle e derrapa na estrada e no acostamento por uma pequena distância. O carro pára em uma pastagem pantanosa. Seu pára-brisa está coberto de lama, restringindo assim sua visibilidade. Os limpadores de pára-brisa mal podem remover a lama; então, enquanto você está dirigindo o carro, reduza em 1 ponto a sua HABILIDADE. Com as rodas girando, você dirige pelo campo escorregadio e volta para a estrada. Vá para **387**.

233

Volte para **116**.

234

Atrás da porta está um aposento cheio de roupas de pressão e tendas de ar de emergência. Não há nada para ser usado dentro do asteróide — somente fora dele. Você sai do aposento e volta ao túnel. Volte para **195**.

235

Você recebe um choque elétrico da porta, que não se abre. Você perde 1 ponto de ENERGIA e então retorna para **225**.

236

Você bate gentilmente à porta. Nenhuma resposta. Você bate novamente. Vem um rugido de dentro. Você tenta abrir a porta, mas ela está trancada. Os segundos estão passando. O som de passos cada vez mais distantes ainda podem ser ouvidos. Você vai tentar entrar à força no aposento (volte para **158**) ou vai perseguir o homem que acabou de descer as escadas (volte para **197**)?

237

"Eu sou um dos... ahn... colegas de Clive", diz você. "Você sabe onde ele está?" O rosto dela se contrai e ela começa a chorar. "Ah, por que não nos deixa em paz — volte ao Bar do Spark, onde ficam todos os companheiros imundos..." e então bate a porta na sua cara.

Bem, bem. Você descobre que o "Spark’s" é um bar no espaçoporto. Você deve ir até lá dar uma olhada. Vá para **286**.

238

Os pistoleiros são pegos de surpresa; quando eles começam a gritar, você está disparando por um minicampo de golfe estelar em direção a um arvoredo. Você então faz uma pausa: atrás há tiros e gritos; à sua frente nada barra a cerca de segurança. Você pode escapar das cercanias da mansão, mas certamente os traficantes de drogas vão abandoná-la assim que descobrirem que você fugiu e então terá que procurar por uma nova pista (volte para **231**), ou então pode resolver voltar à casa, entrar e descobrir o que está acontecendo lá dentro (volte para **199**).

239

Ela bate as asas grandes para ficar de pé, observa-o com malícia enervante e fala:

> "No lugar errado, você está.
> Enganado você foi.
> Com os oficiais da Alfândega deveria estar."

Volte para **161**.

240

Volte para **162**.

241

Pegar a estrada de acesso encurta a distância entre a caminhonete e seu carro, que agora é de apenas 100 metros. Você volta à estrada principal exatamente quando ela se estreita. Volte para **202**.

242

Você pega algumas pastas do chão e se senta atrás de uma videoconexão de computador. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **164**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **125**.

243

Ela permanece, como uma baleia, imóvel e exausta. "Zera", diz você, batendo no rosto dela, "fale-me sobre a organização." Infelizmente, ela está extremamente entorpecida e pode murmurar somente "Pra cima... pra cima, então esquerda..." Volte para **126**.

244

Você vai até a terceira esfera. Daqui você consegue ir até a outra saída com facilidade. Vá para **283**.

245

Encurvado atrás da barba, como se estivesse tentando esconder a cabeça nos ombros, ele começa a murmurar uma longa e Paranóica lenda sobre a ameaça de Tau Cygni (seja lá o que for). Devido ao barulho no bar e à voz débil do navegador, você perde a maior parte do monólogo dele e descobre, quando ele repentina e inesperadamente termina a lenda, que as únicas informações que você conseguiu obter foram a suspeita dele de que alguma coisa estranha acontecia no Fim de Rispin e que a mulher gorda jogando cartas à mesa às suas costas tem alguma coisa a ver com isso. O que fazer quanto a isso? Você vai até o Fim de Rispin (a lua) para ver se existe algo para ser encontrado (vá para **398**) ou vai manter um olho na mulher atrás de você (vá para **343**)?

246

O Centro de Arquivos do Computador do Estado é um retângulo de concreto, feio e atarracado, cercado por alguns quilômetros de arame farpado. Uma grande tabuleta de metal, presa a uma das cercas, balança mansamente ao vento: INVASORES SERÃO PROCESSADOS. Há, no entanto, uma entrada pública para uma pequenina casamata bem distante do prédio principal. Você entra nesse prédio e nota, para sua imensa surpresa, uma outra tabuleta dizendo:

SOMENTE OS ARQUIVOS COM MAIS DE 100 ANOS SERÃO
LIBERADOS PARA PESQUISA PÚBLICA

Parece que você terá que ir até alguém para conseguir a informação de que precisa. Você vai tentar subornar alguém (volte para **207**) ou vai entrar por outros meios (volte para **90**)?

247

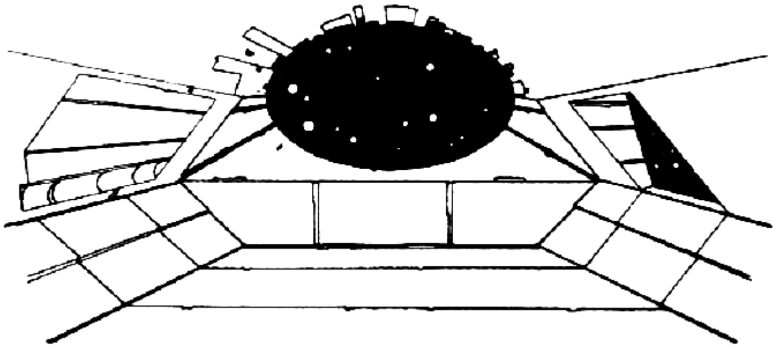
No heliporto há uma grande mostra de fotografias com o seguinte dizer como cabeçalho:

NÓS TEMOS O **SEU** CONFORTO
E SEGURANÇA EM MENTE

As holografias são de todos os funcionários que estão envolvidos no funcionamento do porto. Você percebe que há dois chefes de tráfego aéreo — anota o que sobressai nas feições sorridentes deles, aluga um carro e aguarda no estacionamento de carros para funcionários. Algumas horas depois um dos chefes sai do porto, sobe em um carro e parte. Você o segue até em casa. Quando se aproxima dele, você vai dar duro para extrair-lhe a informação necessária (volte para **208**) ou vai agir amigavelmente (vá para **296**)?

248

No momento, dois pistoleiros surgem no final do corredor. Eles lhe dizem para render-se, mas você dá alguns tiros descuidados sobre eles para demonstrar-lhes sua determinação. Em resposta, eles jogam um pequeno aparelho em sua direção, que explode em uma nuvem densa de vapor. Uma bomba de gás! Você tenta não respirar, mas mesmo assim perde a consciência. Obviamente, é gás nervoso, que entra em seu sistema nervoso pelos dutos lacrimais de seus olhos. Você desmaia. Quando volta a si, descobre que está sendo carregado por dois capangas corpulentos. Volte para **151**.



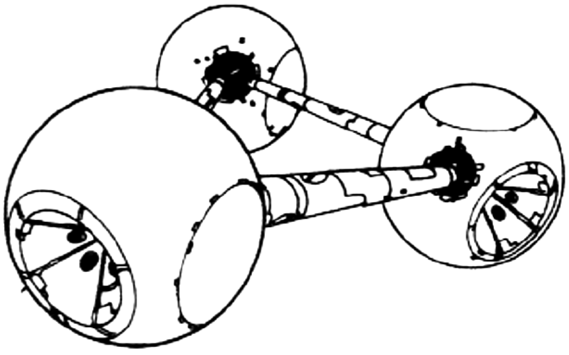
249

Com um tiro o atirador é mandado flutuando para o chão, morto. Guardando a arma, você caminha até a Sra. Torus. "Bom-dia, Sra. Torus", diz você. "Você trouxe os documentos?" "Sim, eles estão bem aqui", responde ela, mostrando-lhe a caixa-forte de depósito. "Eu..." Há uma explosão a seus pés. Alguém plantou uma bomba! Tudo é lançado no ar. Uma das estufas desmorona. Jogue dois dados e reduza o resultado da sua quantidade de ENERGIA. Se você sobreviver, continue.

Você se ajoelha, grogue, bem a tempo de ver um homem jovem e astuto subindo para um grande veículo de uso terrestre, uma espécie de caminhonete que você viu estacionada atrás da estufa. Ele está levando a caixa de documentos. A caminhonete vai embora. Você vai tentar persegui-la (volte para **191**) ou vai deixá-lo ir e procurar ajuda para a Sra. Torus (volte para **210**)?

250

A base, coberta com uma abóbada, possui cerca de 300 habitantes. Você não detecta nada que seja sequer remotamente suspeito — uns poucos turistas e muitos cientistas e técnicos. Você aluga uma pequena moto a jato para explorar a superfície desta pequenina lua (deduza 500 kopecks para cobrir custos). A busca, no entanto, mostra-se infrutífera: você encontra um casal de exploradores e um grupo técnico olhando para uma solda a vácuo da crosta lunar, mas nenhuma fabricação de drogas ilegais. Você deixa o Fim de Rispin e segue para o planeta principal, Kether. Vá para **333**.



251

Derrapando no alto, você consegue manter o carro sob controle. Você muda a marcha, acelera e desce rápido por uma longa e suave colina. A caminhonete ainda está bastante distante, fazendo uns bons 190 quilômetros por hora. Você vai acelerar para alcançá-la (volte para **124**) ou vai manter-se seguro e apenas equiparar sua velocidade com a dela (volte para **212**)?

252

Um golpe rápido no volante faz com que seu carro esporte seja lançado contra o lado da grande caminhonete negra. As pinturas são arranhadas, os metais gemem e faíscas voam. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **213**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, então volte para **174**.

253

O corredor o leva até um aposento octogonal. No meio do aposento, contemplando-o com pelo menos quatro dos sete sensores eletrônicos, encontra-se um robô em cromo e prata, de desenho e fabricação obviamente alienígenas. "Bem-vindo", suspira ele, levantando-se nas sete pernas articuladas e estendendo algumas antenas e sensores de microondas em sua direção. Ele então continua:

"Vermelho sou,
o coração de um escorpião,
ainda assim não sou de Aracnia, não mesmo!
Tenho pinças,
mas eu agarro o que não vejo.
Em uma palavra, o que sou?"

Com que letra do alfabeto começa a resposta?

A?	Volte para **214**
E?	Volte para **175**
X?	Volte para **136**

254

Mantendo-se próximo às paredes da caverna, você flutua na direção do outro lado. Uma das criaturas o segura com um tentáculo, depois mais uma, e outra mais. De repente, você tem cerca de uma dúzia de tentáculos que o agarram e o puxam da parede. O que é pior, você descobre que essas criaturas são quase inteiramente feitas de dentes. Ela tenta comê-lo. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **215**; se for menor que sua HABILIDADE, volte para **176**.

255

Tomando um helitáxi para a Inspetoria Central (os policiais locais são conhecidos como inspetores), você obtém uma boa idéia do tamanho da capital de Kether — na verdade, é apenas uma cidade. Uma pequena metrópole borbulhante, com cerca de dez quilômetros de diâmetro e uns poucos quarteirões de escritórios e torres de apartamentos de cinqüenta andares, singulares para um centro de cidade. Muitos helijatos, muitos carros de superfície, mas nenhum pedestre. Verdadeiramente uma capital de orla. Você chega à Inspetoria Central, no centro da cidade, e desce do último andar para o quadragésimo nono, onde fica localizado o Departamento de Vícios.

"Com licença", você diz ao inspetor de plantão na recepção. "Gostaria de falar com um dos investigadores-chefes."

"Ah..." diz o homem idoso e sonolento. "Er... sim, bem, por aqui."

Jogue um dado. Se o resultado for par, volte para **96**; se for ímpar, vá para **297**.

256

O lugar, quando você o descobre nas cercanias da cidade, mostra-se como um grande armazém em ruínas. Volte para **217**.

257

Uma rápida busca no painel informativo do vestíbulo de bloco de administração portuária revela a localização de escritório do Chefe de Tráfego Aéreo. Você bate à porta dele, mas não há resposta. Silenciosamente, você a abre e entra. Jogue um dado. Se o resultado for par, volte para **218**; se for ímpar, volte para **23**.

258

Um gongo soa em algum lugar. A profunda ressonância ecoando pelo asteróide causa uma vibração nas próprias rochas. Os dois homens curvam as cabeças em resposta flutuam por outro corredor. Após um instante você os segue, chegando finalmente a uma ligação. Mais figuras com mantos negros estão saindo de outros corredores e entrando em um grande salão — parece muito com uma reunião. Você vai tentar esgueirar-se desapercebido depois que o último homem entrar (volte para **180**) ou vai pegar uma rampa ao lado do salão (volte para **219**)?

259

"Ótimo", diz ele, pegando o dinheiro. "O que você quer saber?"

"Drogas", responde você. "De onde vêm, para onde vão."

Ele parece pouco à vontade com o assunto. "Bem, eu... eu não sei muito a respeito, mas acho que tem alguma coisa a ver com um satélite em uma órbita L16. Transmissões irregulares... você deve tentar procurar por isso..."

"Transmissões para quem?" você pergunta.

"Eu... eu não sei dizer." Ele se vira de repente e foge para dentro do depósito de mercadorias. Bem, você pode ir e procurar por esse satélite (volte para **36**) ou procurar por outro oficial a Alfândega, mas desta vez tente ser um pouco mais duro (volte para **142**).

260

Vapor branco sai dos jatos, o que causa um ligeiro desvio na direção para o satélite. Você parece já ter percorrido metade do caminho, mas terá que usar os jatos novamente para ajustar o curso, caso contrário é possível que venha a perder sua aterrissagem no satélite. Você liga os jatos novamente. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **182**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **221**.

261

Pegar a estrada lateral fez com que a distância entre os dois veículos seja reduzida para somente poucos metros. Você sai atrás deles logo depois que fizeram a curva. Vá para **378**.

262

Você levanta sua bláster quando a criatura pula, ameaçadora, sobre sua garganta. Volte para **184**.

263

A sentinela perde o controle e choca-se contra as paredes da câmara, ficando em pedaços. Quando ela finalmente faz seus últimos volteios, você passa por ela e se dirige à saída. Volte para **185**.

264

Uma lâmina curta pula do botão e provoca um corte em sua mão. A porta não se abre. Você perde 1 ponto de HABILIDADE. Volte para **186**.

265

Após algumas horas, a mulher se levanta com um enorme arroto e cambaleia do bar para a rua. Os homens com quem ela estava jogando cartas, agora com uma aparência desgrenhada e cansada, abaixam as cartas e pedem bebidas do bar. Parece que eles vão ficar um pouco mais. Você deixa seu copo e se esgueira atrás da mulher. Está escuro lá fora, fornecendo-lhe assim muitos lugares onde se esconder enquanto a segue. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **226**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **70**.

266

Você corre pelo guindaste, para longe do homem e para fora do armazém. A única pista válida que descobriu é o conhecimento que o "carregamento" dos capangas estava vindo dos asteróides. Você resolve que vai encontrar alguém da indústria espacial que possa saber alguma coisa sobre tráfego aéreo ilegal. Vá para **384**.

267

Ele concorda em falar com você por 500 kopecks — reduza esse valor de sua conta de crédito. Volte para **228**.

268

Você se senta aos pés dele. "Creio, senhor", começa ele, "que foi mal informado sobre certas coisas. Resumindo, foi enganado." "É?" diz você. "Sim. Este asteróide é um monastério. Nada mais, nada ilegal. Sugiro, quando voltar a Kether, que faça uma visita aos oficiais da Alfândega no espaçoporto. Bem, adeus." Ele gesticula e grita algo ininteligível para você. No mesmo instante, você se descobre de volta à sua espaçonave. Você retorna a Kether. Você vai seguir o conselho do Grande Protetor e visitar a Alfândega (vá para 331) ou vai tentar encontrar outra pista (volte para **231**)?

269

Você sobe até o telhado do terminal de passageiros, encontra um duto de manutenção e se arrasta para dentro do teto. Finalmente encontra a fiação, os extintores automáticos de incêndio e equipamento antiterrorista localizados logo acima do ponto de verificação da Alfândega. Você para, espera e espera. Ninguém chega, nada acontece. É óbvio que o terminal de passageiros não é uma pista quente para crimes e vícios. É tarde demais para ir se esconder no depósito do frete, mas você ainda tem tempo de sair do teto e aproximar-sede um oficial da Alfândega (volte para **230**). Como alternativa, você pode esquecer o espaçoporto e prosseguir com suas investigações em outro lugar (volte para **231**).

270

O carro fica fora de controle, derrapa na estrada e capota violentamente. Ele finalmente pára em uma árvore, completamente destruído, e explode. Você falhou em sua missão.

271

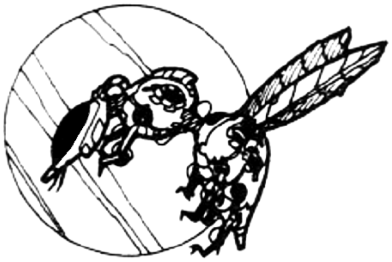
O acostamento é realmente macio e cede sob o carro. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **232**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **193**.

272

Você diz a primeira coisa que lhe vem à mente: “Deslocar?” A máquina geme um pouco e flutua para uma entrância no teto. “Passe”. Volte para **77**.

273

A superfície do asteróide é brilhante e cheia de buracos. Você desce com sua espaçonave e caminha no espaço através da câmara de compressão. Depois de passar por ela, você se encontra no final de um longo túnel de gravidade zero, que segue até o interior do asteróide. Flutuando por ele, você chega até uma porta hermética de segurança em uma das paredes. Ela não está identificada. Você continua pelo túnel (volte para **195**) ou vai passar pela porta (volte para **234**)?



274

Você recebe um choque elétrico da porta, que não se abre. Você perde 1 ponto de ENERGIA. Retorne então para **225**.

275

Na cidade, você resolve alugar uma pequena moto a jato por alguns dias (reduza 500 kopecks para cobrir os custos). Quando você retorna à sua roupa pressurizada e à moto após ter pago pelo aluguel, descobre que alguém sorrateiramente colocou um bilhete em seu capacete. Está escrito: **Se você quer envelhecer, deixe Aleph Cygni.**

Legal. Não parece ninguém em volta que poderia ter colocado o bilhete lá — deve ter ido embora rápido. Você gasta alguns dias andando pela superfície do Fim de Rispin, mas, a não ser por alguns postos avançados de mineração, não encontra nada que possa indicar a presença de alguma atividade ilícita. Você retorna para a cidade ababadada. Depois de estacionar sua moto, ouve-se um tiro vindo de trás de um gigantesco compactador de lixo. A bala ricocheteia no chão à sua frente. Um assassino! Você vai atirar de volta (volte para **216**) ou vai tentar fugir (volte para **138**)?

276

Você o observa no catálogo do videofone. Há somente um C. Torus, na Quinta Avenida 113, Centro. Você pega um helitáxi na cidade, descobre a Quinta Avenida e o apartamento de Torus. A uma batida na porta, uma mulher responde — provavelmente a esposa dele. "Ele não está aqui", diz ela, lutando bravamente para conter as lágrimas. "Ele não está aqui." Ela parece estar bastante amedrontada com alguma coisa. Para tentar descobrir por onde ele anda, você vai tentar se passar por um dos colegas de Clive (volte para **237**) ou vai informá-la de que é um Investigador de Narcóticos (volte para **198**)?

277

Você mergulha na cerca de arbustos! *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **238**; se for azarado, volte para **209**.

278

Ela bate as imensas asas para ficar de pé e observa com malícia enervante. "Você está em um local sagrado", ela cicia entre dentes de aço. "Um monastério dedicado ao implacável Thuvald de Kyth". Volte para **200**.

279

Volte para **162**.

280

Para permanecer na pista, você tem de frear bruscamente. Mas consegue fazê-lo com segurança. Vá para **387**.

281

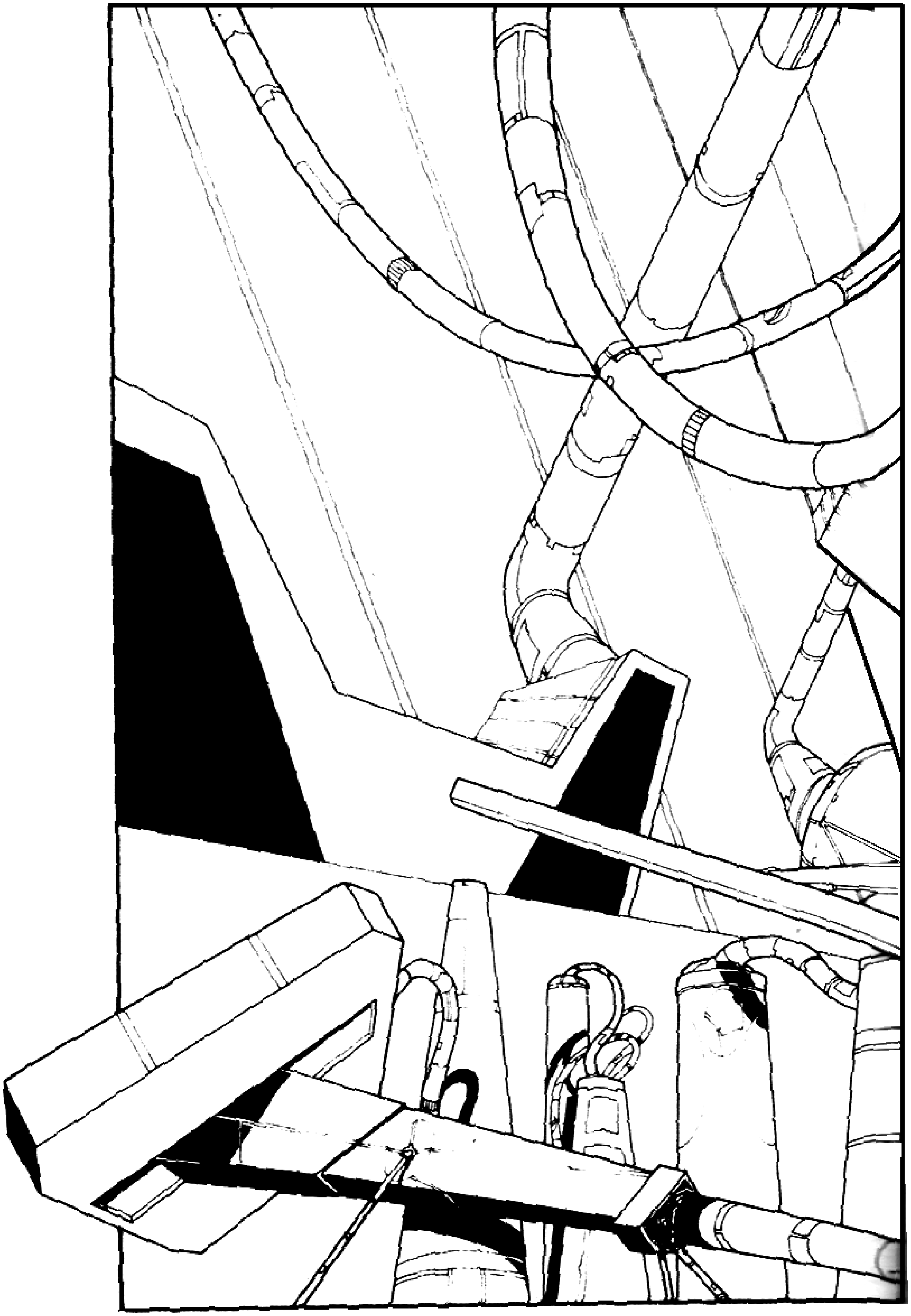
A carreta de antigravidade é um aparelho cinza maciço, do tamanho de dois helijatos inteiros. Ela flutua a um metro do chão. Você poderia tentar guiá-la pela porta para carregamentos para dar um tremendo choque no que quer que esteja aguardando do outro lado (vá para **292**) ou, se isto não lhe agradar, você pode descer da carreta e entrar, a pé, por uma das portas menores (vá para **311** ou **301**) ou pelo portão de carregamentos (volte para **67**).

282

Você pula nela sobre a mesa e ambos se esparramam no chão. Vocês trocam socos em um combate corpo-a-corpo.

	HABILIDADE	ENERGIA
ZERA GROSS	8	11

Se você a vencer, volte para **243**; se perder, volte para **204**.



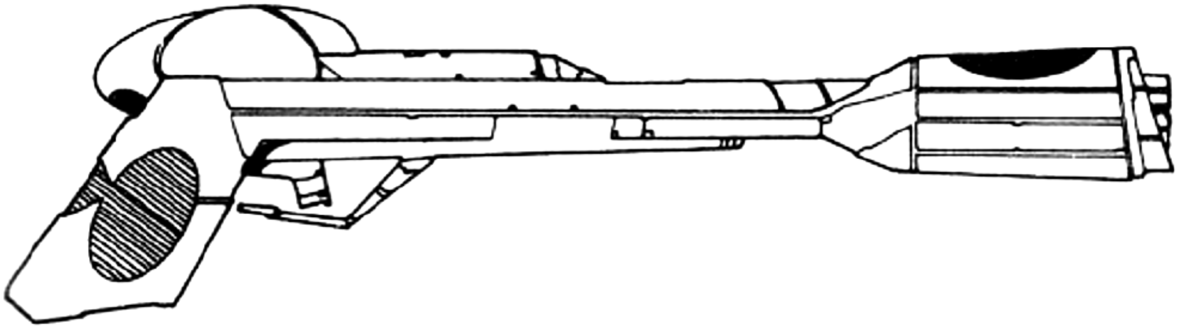
283

Seguindo por aqui você se descobre em um grande laboratório químico; frascos de vidro e de aço inoxidável encontram-se em ambos os lados. Esta deve ser a fábrica propriamente dita. É daqui que vem a maior parte do Satophil-d ilegal da Federação. Não há ninguém por lá, então você se ocupa um pouco quebrando alguns equipamentos. Enquanto está fazendo isso, percebe duas saídas do aposento — uma porta e um corredor. Você sairá por qual das duas? Pela porta (volte para **166**) ou pelo corredor (volte para **205**)?

284

O Sr. Samuel o leva a uma cantina escura do espaçoporto. "Ele está lá dentro — a cara dele é esta." Ele lhe mostra uma pequena holografia do homem em questão — alto, escuro, nariz largo. Você será capaz de reconhecê-lo.

"Diga-lhe que eu o mandei. Tchau." Vocês trocam um aperto de mão. Samuel parte e você entra na cantina. Lá dentro é um caos — barulho, fumaça e brigas —, mas no bar, encostado, está o seu homem. Ap6s identificar-se, ele o leva até uma mesa vazia para conversarem. Volte para **245**.



285

As estatísticas de transportes são praticamente inúteis, além de serem longas, tediosas e de leitura árida. No entanto, você percebe que, no caso de vôos aéreos ao longo de uma das costas do continente, a quantidade de carga recebida relatada para o total da capacidade da aviação normal está **muito abaixo** do que deveria ser em relação às outras costas. Até mesmo a quantidade de tráfego aéreo é abaixo do normal. Talvez haja alguma carga não declarada? Você sai da Biblioteca e se dirige ao Centro de Arquivos do Computador do Estado para conseguir obter uma olhada de primeira mão nos arquivos usados na compilação dessas estatísticas. Volte para **246**.

286

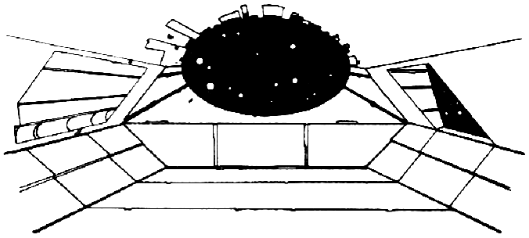
Ao entrar no lugar você fica paralisado com o barulho e a atmosfera pesada — que confusão! Você vai até o bar, pede uma bebida e então vira-se para observar a multidão. De pé, diante de você, estão dois homens com blásters apontadas para seu estômago. "Venha conosco", eles dizem abertamente, "ou iremos matá-lo." É quase certo que você será transformado em picadinho se tentar passar por eles; então faz o que lhe mandam. Eles o levam pela porta dos fundos. Vá para **316**.

287

Você se esgueira pelo corredor. Um sentimento estranho começa a incomodar-lhe a mente, crescendo a cada passo. Você se vira e descobre uma câmera de segurança seguindo seus passos. A lente morta fita seu rosto atônito. Soa um alarme, seguido prontamente dos sons de pés se aproximando. Você vai manter sua posição (volte para **248**) ou vai escapar da mansão (volte para **231**)?

288

Empunhando sua bláster, você mira no atirador cuidadosamente. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **74**; se for menor que sua HABILIDADE, volte para **249**.



289

Você orbita o Fim de Rispin por alguns dias, observando a superfície com seu feixe-espião. No entanto, há pouco a ser visto — duas tendas a vácuo, ocupadas por alguns investigadores, e a base principal. Com certeza, nenhuma facilidade para a produção de Satophil-d. Você irá pousar na base principal para uma inspeção mais detalhada (volte para **250**) ou vai desistir do Fim de Rispin e seguir para Kether (vá para **333**)?

290

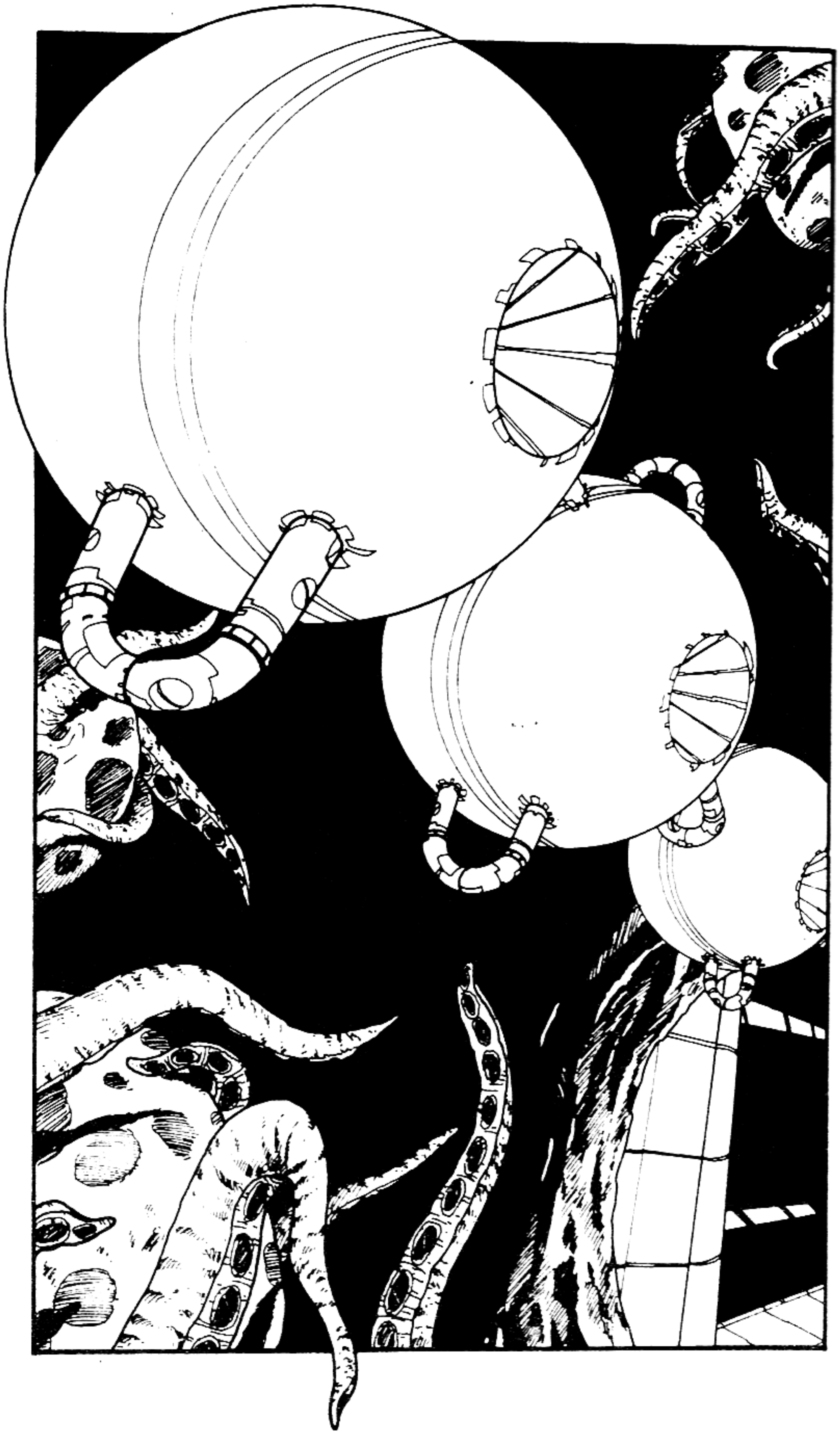
A caminhonete negra está cerca de 100 metros à sua, frente quando freia bruscamente para conseguir passar por uma curva em S. Quando você se aproxima das curvas, vê que o acostamento da estrada deve ser macio. Você vai fazer como a caminhonete, diminuindo para pegar a curva em S (volte para **154**) ou vai arriscar-se a passar sobre o acostamento em alta velocidade (volte para **271**)?

291

O vento que bate quando você abre a sua janela torna extremamente difícil fazer pontaria, e o retardamento imposto a seu carro por esta ação faz com que a caminhonete se distancie. Você recolhe sua arma, fecha a janela e recomeça a perseguição. Volte para **37**.

292

As turbinas de impulso da carreta começam a funcionar. Você direciona a máquina desajeitada na direção da porta de carregamento e pisa no acelerador. Ela ruge, desce pela rampa a uma velocidade amedrontadora e entra nas portas. Elas caem, quando você finalmente consegue parar, descobre que fortuitamente acertou quatro guardas mal-encarados, contra uma pilha de containeres de plástico que vigiavam. Você desce e dá uma olhada. Volte para **28**.



293

O túnel termina em uma enorme caverna rústica. Pelo centro da caverna e em uma linha que segue para a saída no outro lado, há três esferas metálicas penduradas, cada uma delas adornada com o que parecem ser grandes pegadores em formato de alça. O restante da caverna está cheio de criaturas bulbosas, desprovidas de olhos ou quaisquer outros órgãos sensoriais que não um conjunto de tentáculos longos com os quais buscam constantemente o espaço de gravidade zero que as cerca. Você vai tentar chegar ao outro lado pulando de esfera em esfera (volte para **137**) ou seguindo seu caminho através dessas criaturas bulbosas (volte para **254**)?

294

Os lutadores robôs que o atacavam desintegraram. Seus restos retorcidos perderam-se rapidamente no vazio. Você continua sua busca orbital no Fim de Rispin, mas, não encontrando nada, aterrissa na cidade abobadada para fazer uma observação mais próxima da superfície e dos habitantes. Volte para **275**.

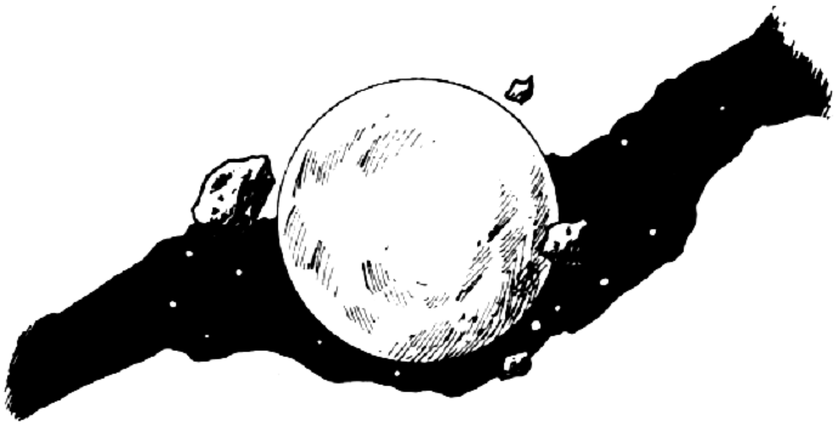
295

Você persegue o homem pelas escadas até a rua. Ele não parece tê-lo notado. Um carro pára perto dele, ele sobe e é levado embora. Você rapidamente pega um helitáxi e pronuncia a frase imortal: "Siga aquele carro!" "Ora, qual é — não quero estar metido em nada." "Por favor, é muito importante", você pede, vendo o cano desaparecer lentamente em meio ao tráfego. "Não", diz o motorista. Não quero me envolver. Pegue outro táxi. Você tira sua bláster e a coloca no ouvido dele. **"Siga-o!"**

Relutante, ele coloca o táxi no ar e persegue o carro até as cercanias da cidade, onde desaparece dentro de um armazém. Você aterrissa a um quarteirão de distância, paga o motorista e se desculpa pelas palavras duras. Volte para **217**.

296

"Desculpe-me, senhor", você diz, agradavelmente. "Sou um Investigador de Narcóticos da Federação. Tenho razões para crer que pode me ajudar em minhas investigações." Os olhos dele ficam petrificados e ele desaba em uma cadeira, parecendo bastante aterrorizado. Volte para **33**.



297

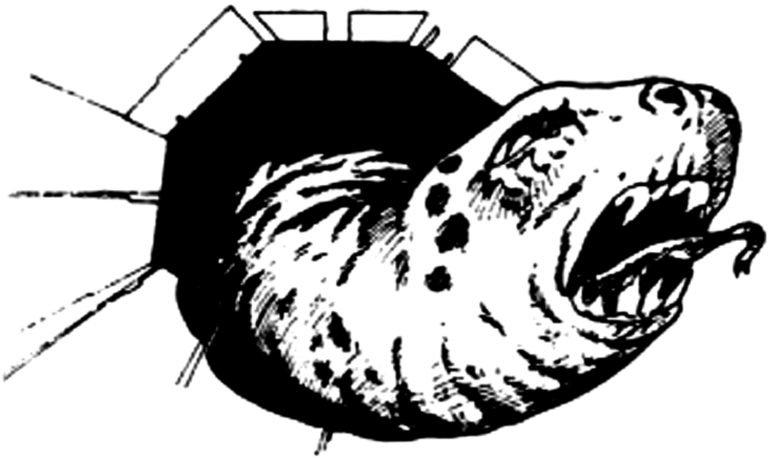
O inspetor o leva por um longo corredor, dando nervosamente o nó na gravata e alisando as rugas do uniforme. "Normalmente", diz ele, "o Sr. Perry faz todos os interrogatórios, mas ele está lá no... ahn... ele está em uma reunião hoje, então eu o levarei até o Sr. Samuel." Ele chega ao escritório de Samuel e o introduz na sala.

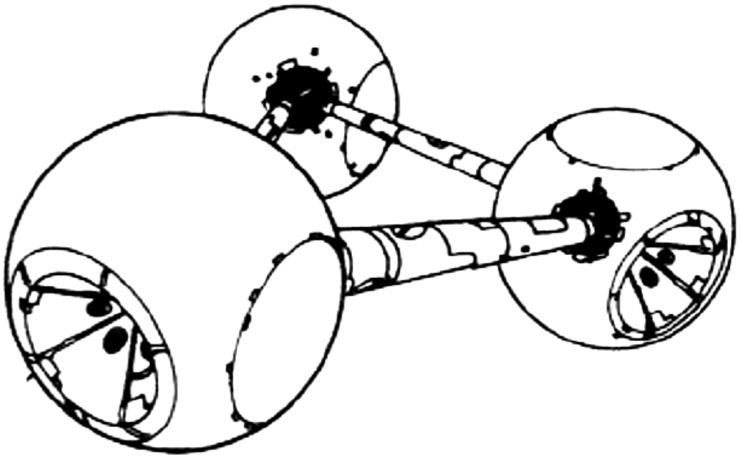
"Olá", você diz. Samuel manda o inspetor para fora do pequeno escritório e lhe diz para sentar-se. "Eu sou um Investigador Grau I do Centro de Vícios da Federação. Fui enviado aqui para acabar com a coligação de drogas de Aleph Cygni e agradeceria se tivesse alguma informação ou ajuda que pudesse me fornecer", você diz. O Sr. Samuel fica decididamente alarmado e sem palavras. Ele olha embaixo da mesa, na lâmpada da mesa e em um vaso de samambaia. Finalmente rabisca algo em um pedaço de papel, entrega-o a você e o empurra para fora do aposento.

De pé no longo corredor, você lê o bilhete: **Não podemos falar aqui. Encontre-se comigo no restaurante Viqueque às 7:30 desta noite**. Alguma coisa está errada quando um Investigador não pode falar de crime em seu pr6prio departamento. Você vai encontrar-se com o Sr. Samuel no restaurante Viqueque (volte para **11**) ou vai conduzir a investigação em outros lugares — tal como um bar ou uma espelunca (vá para **299**)?

298

Você se aproxima de um oficial da Alfândega com aparência de caniço, que está de pé atrás de um balcão na ala de recebimento de mercadorias. "Psiu, ei, psiu, você aí", você fala como meio de se apresentar. "Preciso de umas informações." Você abana um bolo de notas sob o nariz dele. Ele olha em volta para ver se alguém está olhando e então, debruçando-se sobre o balcão, sussurra: "Quanto?" e aponta para o dinheiro. Quanto você vai lhe oferecer: 2.000 kopecks (volte para **259**) ou 3.000 kopecks (volte para **220**)?





299

A cantina que você encontra é anunciada por um brilhante letreiro animado criptofluorescente, representando uma nave estelar de combate da classe "Crush", mergulhando em um copo com um líquido espumante indefinido. Os efeitos sonoros são ensurdecedores, cheios de rugidos de motor de fusão, raios laser e imensas imagens de água se espalhando pelos lados. Parece promissor.

Entrando no local, você descobre que o lugar está cheio de bêbados; há também gargalhadas sonoras, a briga obrigatória no canto e é tudo muito, muito barulhento. Um pequeno aviso sobre o bar informa que não é permitida a presença de alienígenas.

Muito promissor. Você vai se aproximar de uma das garçonetes e procurar saber quem no bar é a melhor pessoa a ser abordada para um pouco de "generosidade" do submundo (volte para **30**) ou vai apenas dar uma olhada em volta para ver o que descobre (vá para **362**)?

300

Os dois carros voam pelo topo. Diante de vocês, a estrada faz uma curva fechada. Nenhum de vocês tem sequer uma microchance de diminuir a tempo. A caminhonete freia violentamente; você bate nela e destrói seu veículo. Ambos os carros, ainda andando a grande velocidade, saem da estrada e vão de encontro a diferentes árvores. Jogue três dados e reduza o total do seu valor de ENERGIA. Se você tiver sobrevivido ao acidente, vá para **359**.

301

A rampa termina em uma porta, que se abre quando você se aproxima. Diante de você está uma enorme criatura de quatro patas, semelhante a um cachorro. Ela é coberta de pêlos pontiagudos e curtos, mas um dos olhos dela é uma videocâmara e os dentes são lâminas de aço inoxidável. Um rugido grave vibra na garganta dela. Você vai tentar acalmá-la (volte para **223**) ou vai assumir de cara que ela é **muito** perigosa e vai atirar nela (volte para **262**)?

302

Ela dardeja contra você quando você passa voando. Um grande raio de eletricidade brilha, queimando as costas da sua roupa pressurizada. Reduza 2 pontos de sua ENERGIA. Porém, você conseguiu passar e se dirige para a saída. Volte para **185**.

303

Um brilhante raio de elétrons sai do botão, engolfando seu braço. A porta não se abre. Você perde 1 ponto de ENERGIA. Volte para **186**.

304

"Se importa se me juntar a vocês?" pergunta você, puxando uma cadeira para o círculo de jogadores de cartas. "Sim, eu me importo. Cai fora", diz a mulher. Após algumas rodadas, porém, ela muda de idéia e o deixa se sentar. Você descobre que o nome dela é Zera Gross e que ela, ostensivamente, possui uma agência de importação/exportação. Aha! Você tenta uma piadinha ácida para ver qual a reação que lhes causa a palavra "drogas": "Mais exportação que importação, eu apostaria, a natureza dos negócios de drogas sendo o que é!"

"OK, rapazes, hora de ensinar um pouco de respeito a este pequeno verme." Os cinco ou seis homens com quem está jogando cartas levantam-se e o atacam. Você apanha, como dizem, quase até virar suco de tomate. Você perde 2 pontos de ENERGIA permanentemente.

Quando você finalmente volta a si, o bar está quase vazio. É de manhã cedo. Nesse dia, após alguns cuidados médicos e um pouco de descanso, você segue para a Biblioteca Central Municipal. Deve haver alguma informação sobre Zera Gross nas listas de casos. Volte para **80**.

305

Você agarra o caibro e dá um chute no primeiro capanga, mandando-o do guindaste para o chão lá embaixo. **Ploft**. O outro atirador remove a segurança da bláster, mas você já está próximo dele. Um chute tira-lhe a arma e alguns golpes bem dados acabam com ele.

"Psiu!" diz alguém embaixo do guindaste. "Ei, psiu!" é um homem, possivelmente um dos atiradores de bláster, abaixando-se, gesticulando para que você desça. Você irá segui-lo (volte para **227**) ou vai fugir dele (volte para **266**)?

306

Todos os hangares, à exceção de um, estão desertos. Neste, você encontra um piloto de caça fazendo verificações nos sistemas da espaçonave dele. Ele o ignora enquanto prossegue laboriosamente de painel em painel de instrumentos — batendo nos botões, lendo metragens, fazendo ajustes. Você resolve se aproximar dele para pedir alguma informação. Você vai oferecer dinheiro a ele pela informação (volte para **267**) ou não (volte para **228**)?

307

Quando você saca sua pistola, o Grande Protetor murmura algumas palavras, e com um dedo faz um gesto leve cruzando os lábios. Você descobre que está congelado, incapaz de se mover. "Agora, sejamos razoáveis, não é mesmo?" diz ele. "Vamos, senhor, sente-se." Volte para **268**.

308

Você vai se esconder na seção de chegada de passageiros (volte para **269**) ou no depósito para cargas (volte para **211**)?

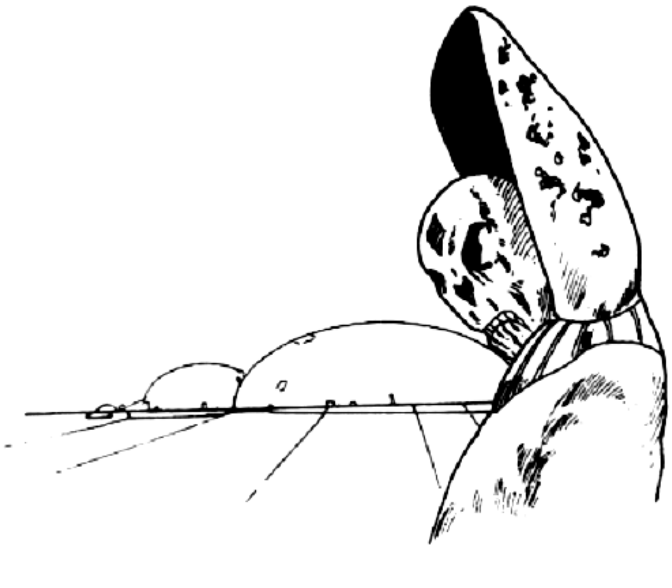
309

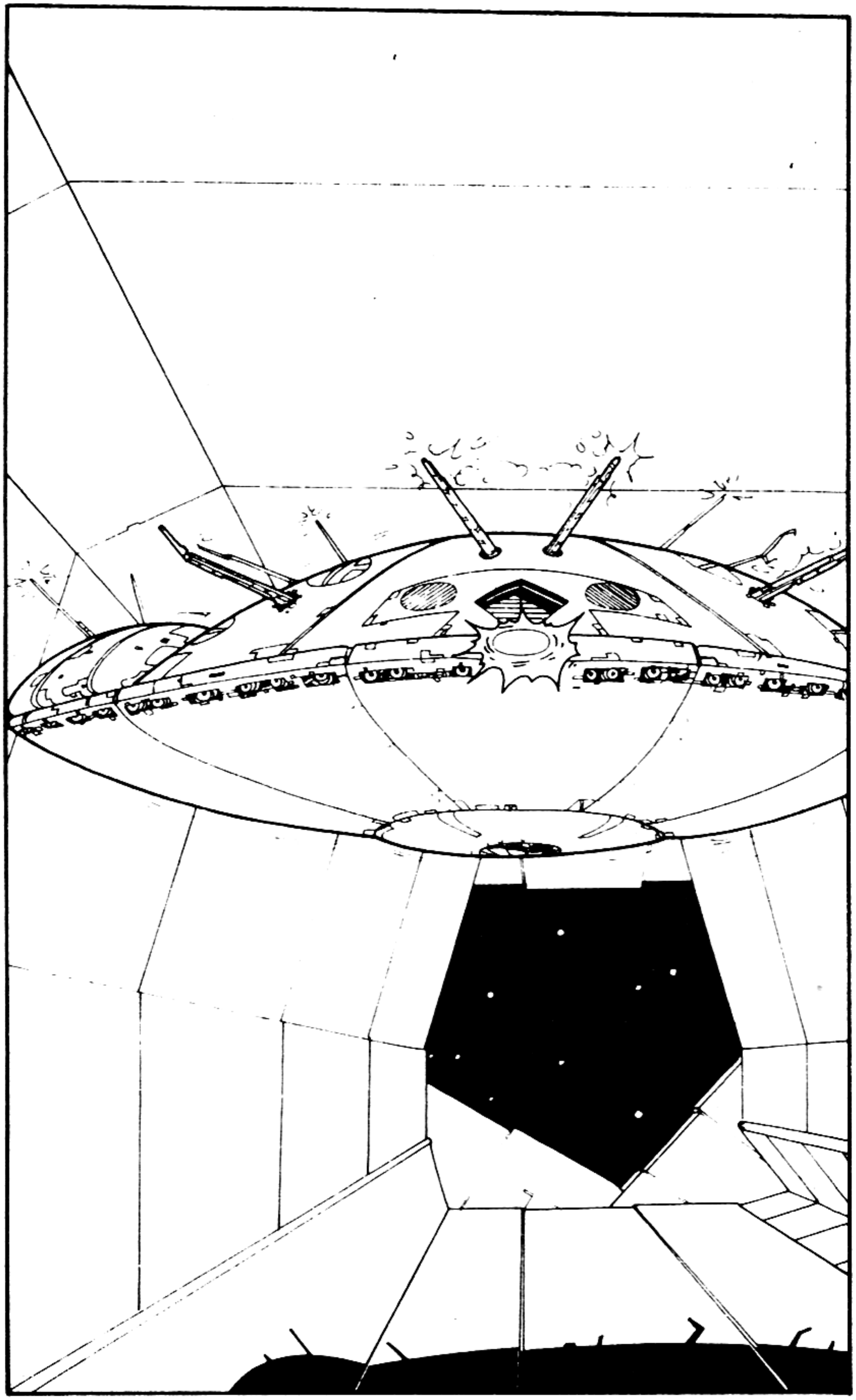
O carro esporte voa por cima do topo, ficando momentaneamente solto no ar. Diante de você, a estrada faz uma curva brusca para a direita. Muito astucioso, você pisa fundo no freio quando o carro toca no chão e tenta mantê-lo sob controle ao entrar na curva. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **251**; se for azarado, volte para **270**.

310

As turbinas do carro gemem suavemente quando você utiliza a rotação extra necessária para fazê-lo emparelhar com o carro dos criminosos. Você o faz, lentamente.

Você vai tentar atirar neles (volte para **291**) ou vai fazê-los sair da estrada com uma batida lateral (volte para **252**)?





311

A rampa termina em uma porta que se abre quando você se aproxima. À sua frente está um longo corredor ocupado por um robô de um metro de largura e com o formato de um disco. Um brilhante olho vermelho em sua aba o contempla; uma fileira de blásters na linha lateral o ameaça. Ele está parado no ar, sem fazer barulho. "Palavra do dia?" pergunta ele. Você dá um palpite. Qual deles será:

Terça?	Volte para **155**
Satophil?	Volte para **194**
Deslocar?	Volte para **272**
Babbet?	Volte para **233**

312

O asteróide é coberto por baterias de fasers e, tendo sido alertado de sua presença pela passagem através do campo minado, os está utilizando na tentativa de privá-lo da própria vida. Você terá que enfrentar essas outras defesas antes de tentar aterrissar. Se você ainda tiver algum Míssil Rápido, pode lançá-los. Para cada um dos Mísseis Rápidos utilizados, o asteróide perderá 2 pontos de ESCUDOS.

	FORÇA DAS ARMAS	ESCUDOS
DEFESAS DO ASTERÓIDE	9	6

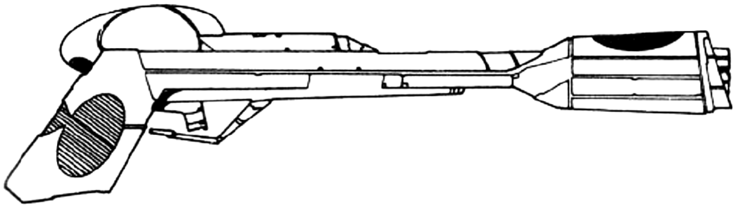
Se vencer, você pode parar na entrada principal (volte para **117**) ou em uma câmara de compressão de emergência colocada na superfície do asteróide (volte para **273**).

313

A porta dá para um aposento igualmente cúbico. Volte para **186**.

314

O homem não parece ficar nada surpreso quando você se junta a ele. De fato, parece haver um certo reconhecimento nos olhos dele. Você conversa um pouco com ele sobre você ser um vendedor viajante de outro mundo, antes de mencionar que está interessado em "expandir" suas operações para, talvez, cobrir alguns itens "ilícitos". Ele ri de você. "Você não é um vendedor. Ha! Você é um traficante." É claro que isso o deixa ligeiramente surpreso. Ele o tranqüiliza rápido. Inclinando-se para mais perto, ele sussurra: "Não podemos falar aqui. Encontre-me em duas horas no Hotel Mirimar, quarto 1201." Ele então bebe o conteúdo do copo, levanta-se e caminha para fora da cantina. Você decide encontrá-lo. Vá para **395**.



315

Você descobre que o Café Heróis da Federação é um pequeno estabelecimento nos arredores da cidade. Ás 9 da manhã está completamente deserto. Sentando-se em um local discreto, você pede café da manhã e aguarda por Clive Torus. Após duas horas, as outras duas únicas pessoas que entraram no café foram duas velhas damas que dividiram um pedaço de torrada, um jovem casal e uma criança. Nenhum deles poderia ser Clive — parece que ele não vai aparecer. Talvez algo tenha acontecido com ele, então você decide procurá-lo. Você pergunta ao dono do café se já o viu ou ouviu falar dele (volte para **81**) ou vai tentar encontrar-lhe o endereço (volte para **276**)?

316

Na parte exterior dos fundos há um grande carro negro com janelas espelhadas. Eles o jogam na traseira, mantendo as armas apontadas para você. "Hora de uma pequena voltinha — ha, ha, ha", ri o motorista. Você é levado para um passeio fora da cidade, no campo, em uma grande mansão senhorial. Lá existem pistoleiros de aparência sombria espalhados pelos campos em volta. Quando você é levado para fora do carro e em direção à casa, você vê uma oportunidade de escapar — um rápido mergulho em uma cerca de arbustos seguido por um rolamento curto em um barranco e então uma corrida o mais rápido que puder. Você vai tentar escapar assim (volte para **277**) ou vai permitir que os pistoleiros o levem para dentro da casa (volte para **170**)?

317

Ela bate as grandes asas para ficar de pé e o observa com malícia enervante. "Eu sou uma Parasita da Mente. Um dos grandes antigos da antiga Kyth", diz ela, com uma voz gelada. Volte para **200**.

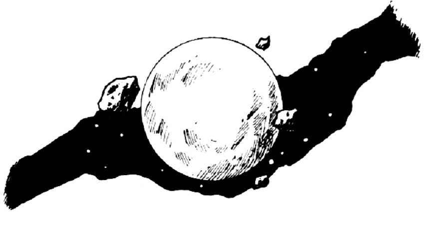
318

"Tome", diz você, entregando-lhe um maço de notas. "É para uma xícara de café. Não está na hora do cafezinho?" Quantos kopecks você lhe deu:

1.000?	Volte para **279**
1.500?	Volte para **240**
2.000?	Volte para **201**

319

O carro derrapa um pouco, mas você consegue mantê-lo na estrada. Você passa pelas curvas a mais de 170 quilômetros por hora e descobre que a distância entre você e seus oponentes foi bastante encurtada. Eles agora se encontram 100 metros à sua frente. Volte para **154**.



320

Você aluga um helijato e aterrissa entre os outros helijatos parados no topo da Torre Isósceles, de cinqüenta andares. Você encontra no qüinquagésimo andar o escritório que procura: Z. GROSS E ASSOCIADOS. IMPORTAÇÃO/EXPORTAÇÃO.

Surpreendentemente, a porta deste escritório não está trancada; na verdade ela está entreaberta. Você pega sua bláster e lentamente empurra a porta com um dedo — você dá de cara com a parede de madeira de um corredor que segue para a esquerda e para a direita. Não há qualquer barulho vindo de nenhum dos lados. Você vai seguir para a esquerda (vá para **331**) ou para a direita (volte para **86**)?

321

Vocês atiram um no outro!

	HABILIDADE	ENERGIA
ZERA	8	8

Se você a vencer, volte para **165**.

322

Você sai do alvo e bate em dois tentáculos de duas das criaturas bulbosas. Elas abrem grandes estômagos cheios de dentes e o atacam violentamente, mordendo-o. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Volte para **244**.

323

Você lhe passa os 500 kopecks. A atendente do bar puxa você para perto e aponta para suas pessoas em mesas separadas. Uma delas é um homem pálido de aparência tensa, que está sozinho com a própria cerveja. A outra é uma mulher gorda de meia-idade que joga cartas com seis ou sete homens. Você vai se aproximar de qual deles: do homem (volte para **314**) ou da mulher (vá para **343**)?

324

Os anuários de fabricação são longos, entediantes e, o que é pior, completamente inúteis. Eles não parecem conter nada que seja remotamente informativo. Depois de algumas horas, você resolve tentar alguma coisa diferente. Se você ainda não o fez, pode dar uma olhada nas estatísticas de agricultura (vá para **363**) ou de transportes (volte para **285**). Se você está cheio de estatísticas, pode dar uma olhada em velhos videojornais em busca de referências a crime organizado (volte para **41**).

325

Dando uma olhada da esquina, você pode ver que o pistoleiro entrou em um longo carro negro e partiu. Você pega o helitáxi e o segue até um lugar chamado Spark’s. Aqui, o pistoleiro sai do carro com o motorista e os dois entram no bar. Volte para **286**.

326

"... Sim, a mulher de Clive está pretendendo encontrar aquele Investigador da Federação amanhã de manhã..." você escuta.

"O quê? Com os documentos?"

"Sim, na estufa do Jardim Botânico."

"O Federal ainda não sabe sobre isso?"

"Não... os rapazes vão trazer o almofadinha aqui para o encontro. Eu liguei para a mulher do Clive, fingindo ser o Investigador, para fazê-la vir até aqui..."

Uma porta no outro aposento é aberta e uma voz amedrontada grita: "O Federal escapou!"

"O quê?" Eles saem correndo do aposento.

Você vai até esse encontro marcado amanhã (volte para **44**) ou vai apenas escapar da mansão e procurar por outras pistas (volte para **231**)?

327

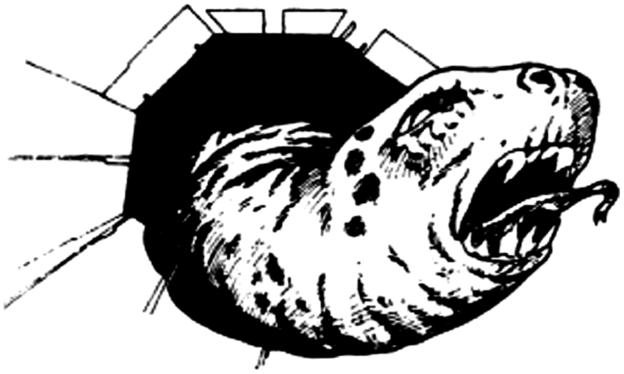
Uma busca rápida revela dois itens muito suspeitos: um homem em uma árvore com uma bláster de caça de enorme poder de fogo, e uma longa caminhonete negra com janelas espelhadas estacionada atrás de uma das estufas. Você não pode fazer muita coisa quanto ao carro, então vai dar conta do atirador (volte para **288**) ou vai presumir que ele é inofensivo e vai se encontrar com a Sra. Torus assim mesmo (vá para **376**)?

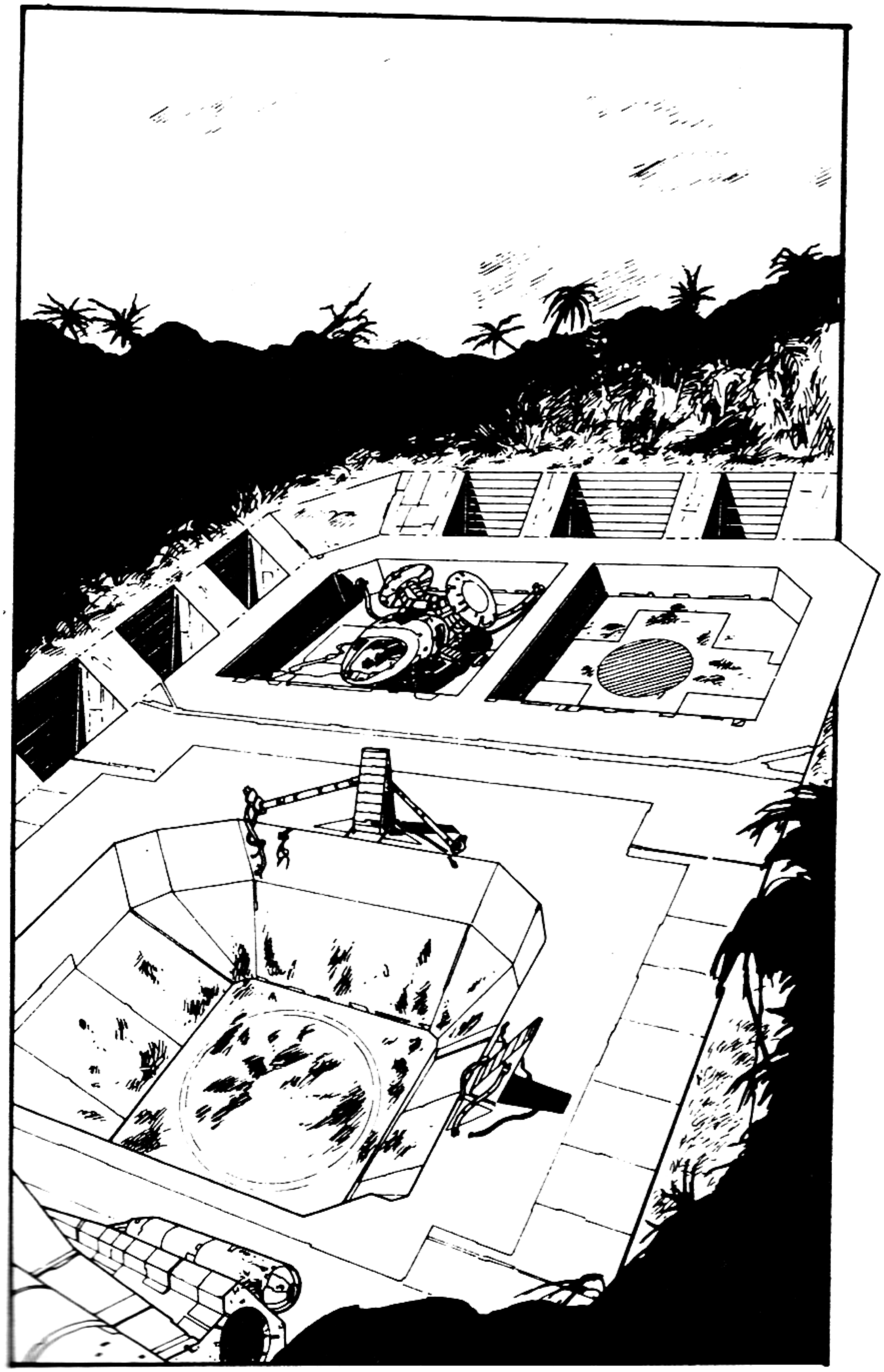
328

Você acelera na direção do Fim de Rispin a uma velocidade constante de 3Gs. Quando chegar, você vai ficar em órbita e observar a lua (volte para **289**) ou vai pousar na única base existente e dar uma olhada mais de perto (volte para **250**)?

329

A floresta termina e a estrada, ocupada somente pela caminhonete 100 metros à sua frente, continua a partir daí em uma longa e graciosa curva para a direita. Você provavelmente poderia chegar um pouco mais próximo deles se dirigisse pela contramão, é claro que mantendo um olho na estrada por causa dos possíveis carros que venham por ela. Você vai fazer isso (volte para **37**) ou não (volte para **290**)?





330

Você aluga um helijato para longas distâncias e voa para a pequenina ilha coberta de vegetação. Enquanto você a circula, percebe uma grande clareira contendo um local de aterrissagem para naves, duas baias de aterrissagem para helijatos e uma carreta gravitacional. Uma das baias para helijatos está ocupada. Você aterrissa na outra baia e sai. Agora que está mais próximo, pode ver, igualmente espaçadas em volta das baias para helijatos, três rampas que descem para o chão. Duas das rampas terminam em entradas de aparência bastante comum, enquanto que a terceira termina em uma grande porta para mercadorias. Você vai entrar por alguma das entradas comuns (volte para **311** ou **301**), pela entrada de mercadorias (volte para **67**) ou vai dar uma olhada na carreta antigravitacional (volte para **281**)?

331

O corredor abre para um escritório plano e espaçoso. Há cerca de quinze mesas espalhadas, videoligações de computador e até mesmo alguns arquivos de documentos. Você tem a impressão que o local foi esvaziado apressadamente e que está deserto. Há pastas de arquivo espalhadas no chão, fitas de memória magnética em vários lugares e uma das mesas está até virada de lado. Talvez eles estivessem esperando um esquadrão inteiro de Federais. Você dá uma busca em alguns dos arquivos para ver se consegue descobrir alguma coisa nessa bagunça (volte para **242**) ou continua pelo escritório (volte para **203**)?

332

A passagem o leva até um aposento entupido até o alto com containeres de plástico resistente. Olhando-os de perto, você descobre que eles contêm diferentes químicos, produtos naturais e materiais de empacotamento — todas as matérias-primas necessárias para produzir o Satophil-d. Você retorna para a encruzilhada. Se ainda não o tiver feito, você pode pegar a passagem da direita (volte para **146**) ou, continuar pelo túnel (volte para **293**).

333

Você pousa no único porto espacial de Kether, que fica na massa de terra continental e está a apenas dez quilômetros da capital do planeta. Sua nave é rebocada até o estacionamento espacial onde, para sua consternação, você é abordado por vários oficiais da Alfândega que procuram por contrabando. "O que, drogas?" você pergunta. Eles o olham presunçosamente antes de replicar. "Não, tecnologia." Eles dão uma busca em sua nave, fazendo uma imensa bagunça por onde passam, mas não encontram nada de ilegal e finalmente saem da espaçonave.

Você poderia fazer algumas perguntas pelo espaçoporto (vá para **394**), ir até o quartel de cumprimento da lei local e pedir-lhes alguma ajuda (volte para **255**) ou, se quiser manter um gasto realmente baixo, encontrar uma cantina sombria de espaçoporto onde realizar algumas perguntas discretas (volte para **299**).

334

Sua busca contínua revela mais arquivos faltando, desta vez relativos a vôos de naves espaciais: estão faltando blocos inteiros de vôos interestelares. Isto é estranho. Você sai do Centro de Computação e vai ver o Chefe de Tráfego Aéreo para descobrir o paradeiro desses registros (volte para **89**) ou vai tentar encontrar alguém da indústria espacial que possa saber alguma coisa sobre tráfego espacial ilegal (vá para **384**)?

335

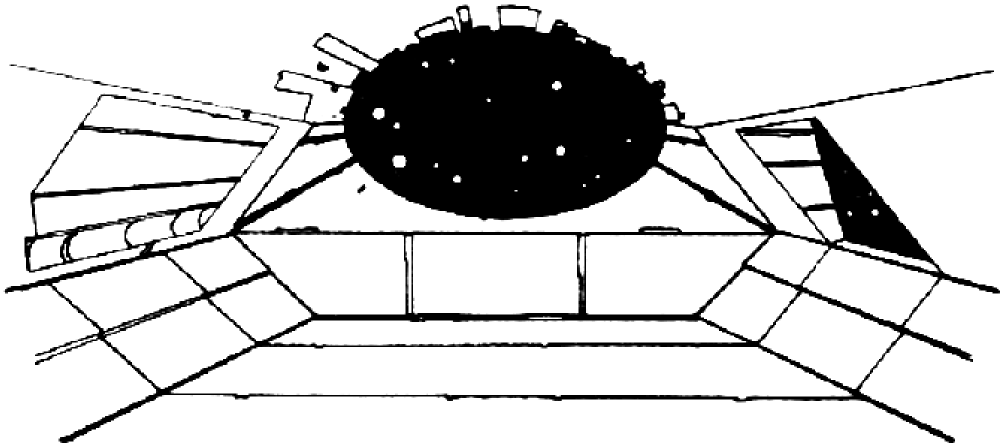
Ele jura que lhe disse a verdade. No entanto, continuar não é um bom negócio: a melhor linha de ação no caso parece ser encontrar alguém na indústria espacial que possa verificar a existência desse tráfego ilegal. Vá para **384**.

336

O corredor mal iluminado faz um arco e termina em uma interseção rochosa. Enquanto você está flutuando na luz amarelada, decidindo o caminho a seguir, você ouve vozes. Tons baixos e sonoros chegam até seus ouvidos. Você vai seguir pelo corredor que leva até as vozes (vá para **397**) ou vai pegar a outra passagem (vá para **385**)?

337

Hora de decidir a estratégia referente aos oficiais da Alfândega. Você pode se aproximar de um oficial da Alfândega e ameaçá-lo para obter alguma informação (volte para **142**) ou, se desejar gastar pelo menos 2.000 kopecks, pode tentar suborná-lo (volte para **298**). Como alternativa, você pode esconder-se no edifício da Alfândega na esperança de pegá-los em algum ato ilegal (volte para **308**).



338

Você recua com sua nave, focaliza seus fasers no alvo e explode o satélite em pedaços. Tendo efetivamente destruído sua última pista, você retorna para o espaçoporto de Kether. Volte para **16**.

339

Quando a caminhonete negra alcança o topo, você vê uma estrada para a direita. Deve haver urna curva logo adiante! Você pisa no freio e se projeta em um salto bem acima da colina. À sua frente a estrada faz uma virada brusca. Incapaz de frear a tempo de realizar a curva com segurança, o pesado veículo derrapa para fora da estrada e choca-se contra urna árvore de aparência sólida. Vá para **359**.

340

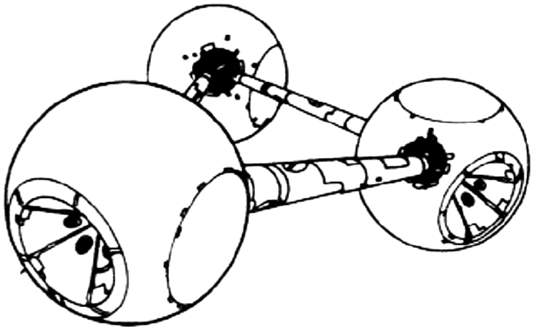
O corredor leva até uma porta automática, que se abre quando você se aproxima e fecha quando você passa por ela. Você está em outro corredor. Em um dos lados, o corredor termina em uma porta; do outro lado ele faz uma curva. Você vai passar pela porta (volte para **67**) ou vai continuar pela passagem (volte para **253**)?

341

Você passa por ela e se dirige para a saída. Volte para **185**.

342

Um laser de raios X brilha momentaneamente, queimando seu braço. A porta não se abre. Você perde 1 ponto de sua ENERGIA. Retorne para **186**.



343

A mulher é realmente horrorosa — dentes faltando, embriagada, arrotando e obscena, mas o jeito como ela manda nos homens que jogam cartas com ela demonstra que tem poder de verdade. Que tipo de poder, porém, ainda está para ser descoberto. Você vai tentar se juntar aos jogadores de cartas (volte para **304**) ou vai aguardar até que eles terminem e então seguir a mulher (volte para **265**)?

344

Você agarra no caibro e mira um chute no primeiro capanga, mas erra o golpe. Eles o vencem com uns poucos golpes rápidos e o arrastam pelo guindaste. Volte para **61**.

345

O espaçoporto é grosseiramente dividido em duas seções: há os enormes hangares para naves espaciais, dos quais apenas um parece estar em uso e há os prédios da administração e de controle de tráfego. Em que seção você vai começar a fazer perguntas? Nos hangares (volte para **306**) ou no bloco administrativo (volte para **150**)?

346

Você segue o corredor por mais alguns minutos até seu caminho ser bloqueado por uma fechadura em íris, sobre a qual existe a seguinte inscrição: GRANDE PROTETOR. A fechadura se abre quando você se aproxima e revela um pequeno aposento decorado com um gosto bastante arcaico. É evidente que há um gerador de gravidade aqui dentro, enquanto um homem mais velho vestido com volumosos mantos negros está sentado em uma cadeira de encosto alto e o fitando. "Entre, entre", diz ele, gesticulando para que se sente em banquinho aos pés dele. "Entre e sente um pouco". Você fará como ele diz (volte para **268**) ou vai presumir que ele é hostil e vai pegar sua pistola (volte para **307**)?

347

"Espere!" grita ele, abrindo os olhos. "Acabei de lembrar! O centro nervoso dos traficantes de drogas é na cidade... ahn... espere... espere... deixe-me ver", ele pinça a sobrancelha com dois dos dedos enquanto tenta relembrar-se. "Sim, lembrei, na Torre Isósceles — cobertura." "Obrigado", diz você enquanto o amarra com o próprio fio do videofone. Você prossegue para o centro da cidade, em direção à Torre Isósceles. Volte para **320**.

348

A caminhonete acelera na reta e desaparece atrás de uma colina. Ela ainda está a 300 metros de seu carro. A colina a seguir impede que você veja o restante da estrada. Quando você se aproxima da colina, vai presumir que a estrada continua em linha reta e vai passar em alta velocidade pelo topo (volte para **309**) ou vai, tentar prever uma curva e diminuir um pouco a marcha (volte para **163**)?

349

Um estremecimento percorre seu carro e ele começa a derrapar levemente pela estrada. O carro negro se afasta enquanto você está tentando manter o controle do carro. Volte para **290**.

350

O homem não tem qualquer identificação, nenhum sinal de vingança ou algo parecido. Na verdade, nada que pudesse lhe fornecer alguma informação. Você pode apenas determinar a causa da morte — perda de sangue. Em uma das mãos, no entanto, ele segura 4 Tabletes de Energia. Você pode anotar isso em sua Lista de Equipamentos. Você deixa o aposento. Vá para **389**.

351

Você calcula mal a distância existente entre sua nave e uma mina. Os detectores de massa do aparelho são perturbados pela proximidade e enviam uma curta mensagem à bomba de hidrogênio contida em algum lugar da concha para explodir. Ela explode e causa um terrível choque em sua nave espacial. Ela perde 2 pontos dos ESCUDOS. Se a mina não destruiu sua nave, você então conseguiu passar pelo campo minado. Volte para **312**.

352

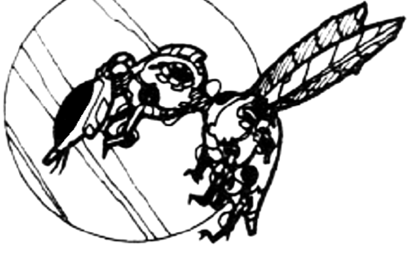
O corredor o leva até um pequenino aposento cúbico com portas em todas as superfícies. Cada parte é de um tom vibrante de vermelho e tem um botão preto no centro. Volte para **225**.

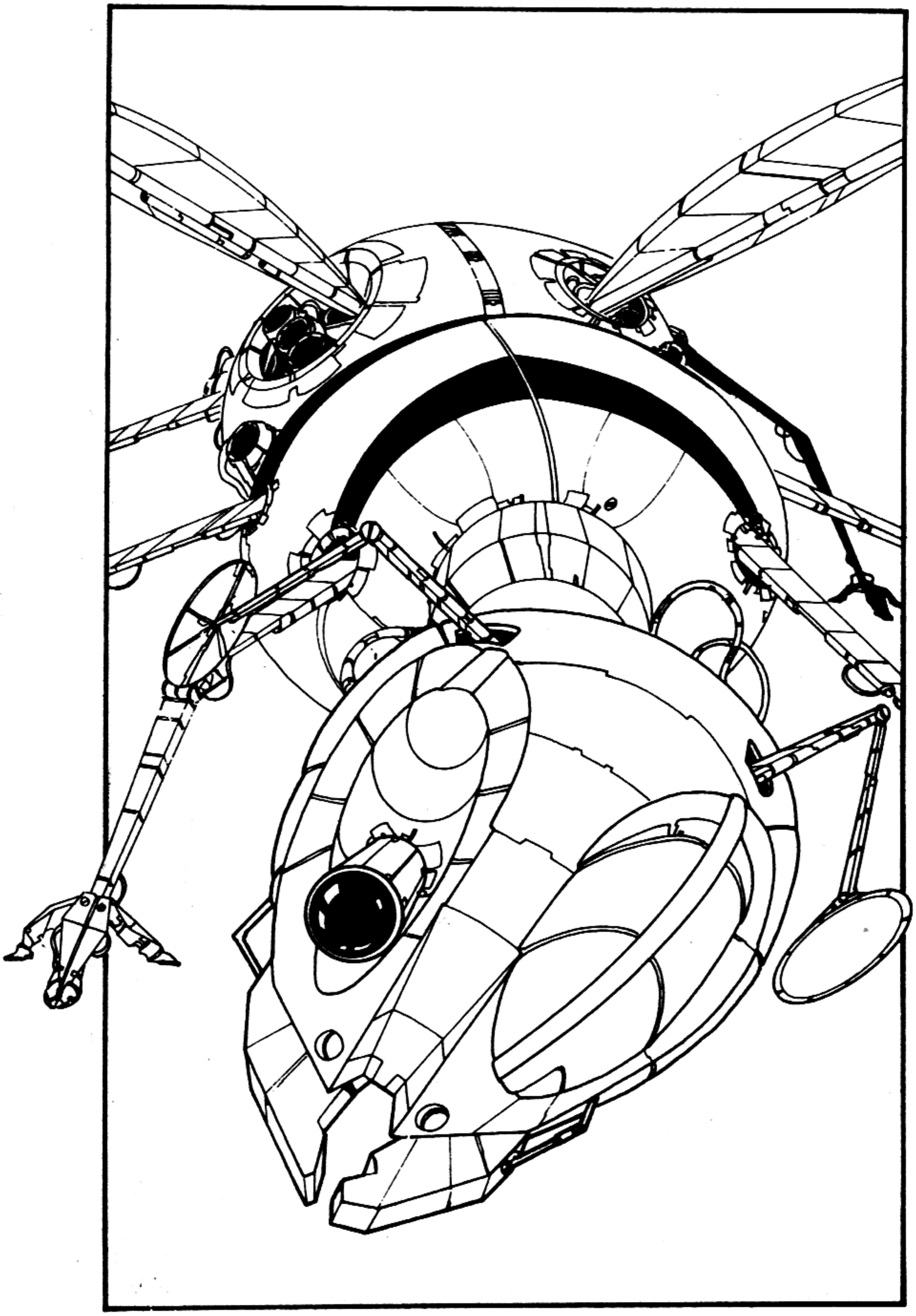
353

Você se aproxima da abóbada que, percebe, é uma tenda de oxigênio. Em volta dela estão estacionadas várias máquinas de mover terra em baixa gravidade e uma moto a jato. Parece que você não vai sufocar. Você bate na câmara de pressão. Alguns instantes depois ela acende um pequeno sinal: ENTRE. Lá dentro você conhece o dono da tenda, um velho e sábio garimpeiro. Ele fica um pouco surpreso ao ouvir sua estória. "Atiraram em você, hein? Traficantes de droga atiraram em você, é isso? Bom, podem até ter atirado, mas eu não sei nada sobre traficantes de droga. Estou nessa rocha há trinta anos e nunca dei de cara com nenhum traficante de droga" Ele o alimenta, reabastece seus tanques de oxigênio e então, no dia seguinte, leva-o em sua moto a jato até a cidade abobadada. Volte para **275**.

354

Você segue atrás de Clive, descobrindo-se no cavernoso interior principal do armazém. Na luz fraca, você consegue ver muitos caixotes e uma caminhonete negra. Esgueirando-se lentamente, você é surpreendido por meia dúzia de pistoleiros que pulam de trás dos caixotes. "Parado!" grita um deles. Você vai fazer como ele mandou (volte para **100**) ou vai tentar fugir (volte para **139**)?





355

Reduza 500 kopecks de sua conta de crédito. O mineiro o informa que um determinado asteróide grande conhecido como C230 é o centro de um enxame de atividades — sendo que nenhuma delas é relatada às autoridades. Após receber essa informação, você nota que um pequeno inseto pousa na mesa à sua frente. Um inseto? Não, é um escaravelho. Um escaravelho eletrônico, projetado para parecer um inseto de verdade: você pode ver os pequeninos jatos por baixo das asas falsas e como que uma videocâmara, que está olhando diretamente para você. Você vai para o asteróide C230 (volte para **73**) ou você vai tentar livrar-se do escaravelho (volte para **53**)?

356

Escolha com cuidado! Que pergunta você fará?

Que tipo de criatura é esta?	Volte para **317**
Em que lugar você ficou embaraçado?	Volte para **278**
Que ajuda a criatura pode oferecer-lhe?	Volte para **239**

357

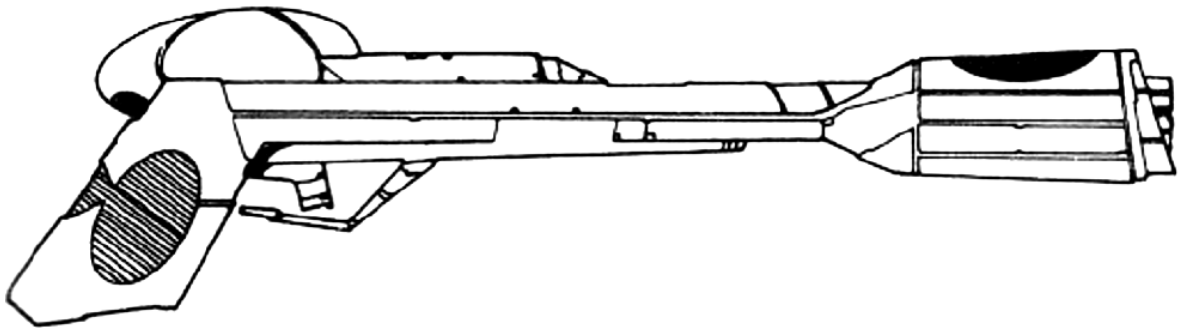
Você se esconde no armário que usou anteriormente. Volte para **45**.

358

O acostamento é macio e começa a ceder sob a força que o veículo está exercendo. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **270**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **319**.

359

Descendo de seu próprio veículo, você se aproxima da caminhonete batida. Examinando-a você pode ver que ninguém sobreviveu. Você recupera a caixa-cofre de depósito e abre-a. Dentro dela há muitos documentos incriminativos referentes a dois indivíduos: Zera Gross e "Bláster" Babbet. Há notas pelas matérias-primas necessárias para produzir o Satophil-d, quantias pagas para vários oficiais como suborno e, o que é mais importante, a localização das instalações de recebimento em Kether! Ao que tudo indica, a droga chega do espaço por uma nave em uma pequena ilha a uns 4.000 quilômetros do continente. É armazenada lá até ser mandada para o espaçoporto em Kether para ser enviada para fora do sistema. A caixa até mesmo contém as coordenadas exatas das instalações da ilha. Volte para **330**.



360

O corredor leva para uma porta. Há uma placa de latão presa nela: ZERA GROSS. A porta se abre quando você se aproxima e, no aposento, atrás de uma mesa grande, ditando para uma secretária-robô pequenina, está ela — gorda, com dentes faltando, horrível. "Sim?" diz ela, sem olhar para você, obviamente pensando que você é um dos capangas dela. "O que você quer?"

"Sim?" repete a secretária, escrevendo freneticamente. "O que voc..."

"Cala a boca, idiota", guincha ela para a máquina. "Estou falando com..." Ela nota quem é você. "... **ele**." Ela mergulha para uma bláster que está no tampo da mesa.

Você vai juntar-se a ela em uma luta armada (volte para **321**) ou vai entrar em combate corpo-a-corpo (volte para **282**)?

361

Você consegue alcançar a segunda esfera e pula para a próxima. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **322**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **244**.

362

Você circula por um tempo, até encontrar uma pessoa interessante. Jogue um dado: Se o resultado for 1, a pessoa é um sujeito pálido e de aparência tensa, que está sozinho (volte para **314**); se for 2, então é uma mulher gorda de meia-idade, jogando cartas a uma mesa (volte para **343**); se for de 3 a 6, vá para **382**.

363

Os anuários de agricultura mostram-se uma leitura pesada mas pouco informativa. Após umas duas horas de precipitação pluvial anual, alqueires de trigo e tantas toneladas de animais mortos, você decide que a agricultura provavelmente não é o que você está procurando. Se você ainda não o fez, pode dar uma olhada nas estatísticas de manufaturas (volte para **324**) ou transportes (volte para **285**). Se você já está cansado de estatísticas, pode dar uma olhada em velhos videojornais à procura de referencias ao crime organizado (volte para **41**).

364

Você vira em um corredor e foge. O pistoleiro atira em você, mas erra e então grita, pouco antes de você virar na próxima esquina: "Você não pode escapar, nem mesmo no espaço!" O que ele quis dizer com nem mesmo no espaço? Você pode tentar encontrar alguém da indústria espacial com quem conversar sobre coisas ilegais que estejam acontecendo por ali (vá para **384**) ou pode dar meia volta e ir de novo para o café e tentar seguir o pistoleiro (volte para **325**).

365

Há um corredor saindo do quarto, que também tem uma porta. Atrás dela você pode ouvir vozes abafadas. Você vai tentar ouvir o que está sendo dito (volte para **326**) ou vai explorar o corredor (volte para **287**)?

366

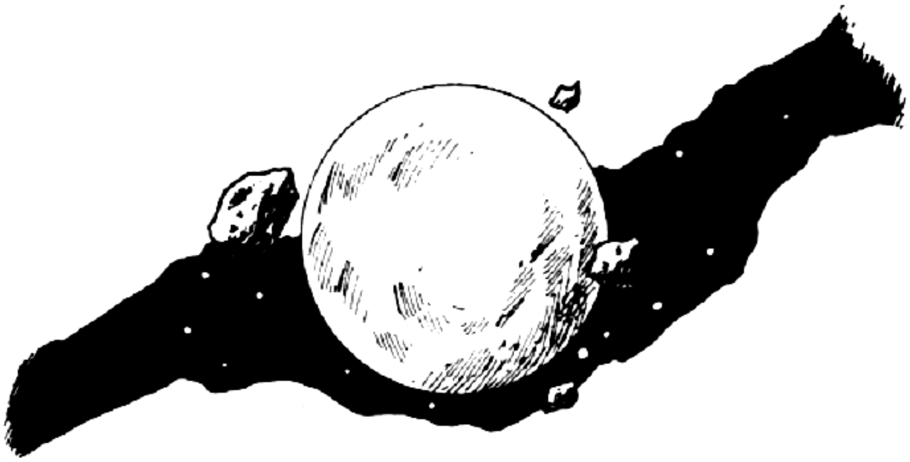
Você dá uma olhada entre algumas árvores, sob um ou dois arbustos e em uma das estufas, mas não encontra nada nem ninguém que pareçam suspeitos. Você vai encontrar-se com a Sra. Torus. Vá para **376**.

367

O cinturão de asteróides fica a 4 Unidades Astronômicas adiante, em um imenso anel em volta de Aleph Cygni. Ele é constituído por milhares de rochas grandes e milhões de pequenas. Quando você alcança as cercanias de uma pequena seção do cinturão, você percebe a futilidade de uma busca — seria necessário um grupo de Observadores Astronômicos da Federação, com dez naves e mais de vinte anos de trabalho duro para poder explorar todos os asteróides capazes de sustentar uma base. Você volta na direção de Kether. Volte para **333**.

368

Você segue o atalho a grande velocidade, encontra a estrada principal, volta para ela e pisa fundo. Volte para **56**.



369

Você é um pouco lento e o peso de papel alcança sua cabeça e o nocauteia. Você nunca mais recupera a consciência. Você falhou em sua missão.

370

Você passa em segurança pelo campo minado. O asteróide de produção está a pouca distância. Volte para **312**.

371

Não há muita razão para permanecer aqui, então você retorna para a encruzilhada. Se você ainda não o fez, você pode tentar a passagem da esquerda (volte para **332**) ou pode continuar pelo túnel (volte para **293**).

372

Você acelera o sistema de propulsão de fusão dupla de sua nave levando-o com uma velocidade constante de 3Gs na direção do cinturão de asteróides. De repente, soa um alarme e a tela de comando apresenta:

CUIDADO
DUAS NAVES NÃO IDENTIFICADAS
SE APROXIMAM VINDAS
DOS ASTERÓIDES E EM CURSO
DE INTERCEPTAÇÃO

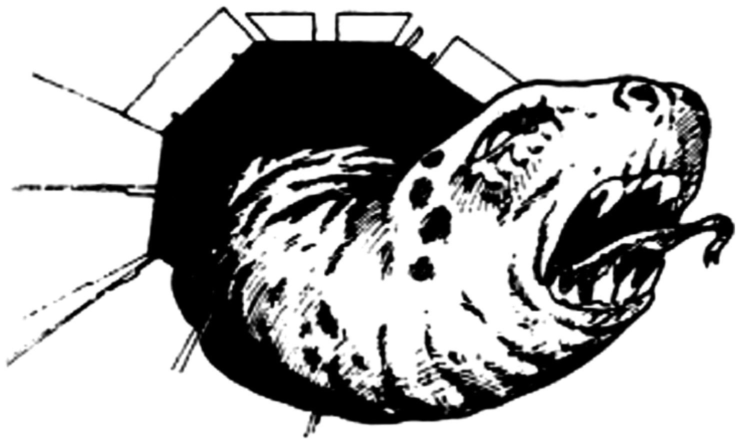
Você faz uma pequena manobra com sua nave para evitar a possibilidade de colisão, mas as duas naves, em vez de seguirem em frente, alteram a direção para permanecer em rota de colisão. Eles estão tentando pegar você. Na verdade, eles começaram a atirar com fasers! Você terá que enfrentá-las.

	FORÇA DAS ARMAS	ESCUDOS
INTERCEPTADOR 1	5	3
INTERCEPTADOR 2	5	2

Se você os destruir, pode continuar na direção dos asteróides (vá para **367**) ou pode alterar o curso e ir para Kether (volte para **333**).

373

"Bom, nesse caso..." diz ele, pegando o dinheiro de suas mãos "posso permitir-lhe sentar-se neste terminal aqui por alguns poucos minutos". Ele indica uma videoconexão atrás do balcão da recepção. "Mas você deve ser rápido, pois meu superior pode voltar a qualquer instante, e então... na verdade... eu terei que denunciá-lo." Ele sorri. "O meu pescoço ou o seu." Você se senta no terminal e começa a olhar os arquivos confidenciais do Centro. Vá para **393**.



374

Você o empurra um pouco para dentro do aposento e então coloca firmemente o cano de sua bláster contra a testa dele.

"Agora", fala você, "me diga a verdade."

"É isso, é isso", grita ele. "Eu juro que é. Olha... olha, eu até vou lhe dizer de que asteróide tem vindo todo o tráfego."

"OK."

"É o C230; se você tiver um Navegador Cósmico, não há como errar."

Você vai até este asteróide (volte para **73**) ou vai tentar encontrar alguém da indústria espacial que possa verificar esta fonte de tráfego ilegal (vá para **384**)?

375

O nicho contém uma pequena plaqueta:

PRECE A THUVALD
Escondido ele está,
Poderoso ele é,
O tempo dele retorna,
Aguarde, espere, fique quieto.

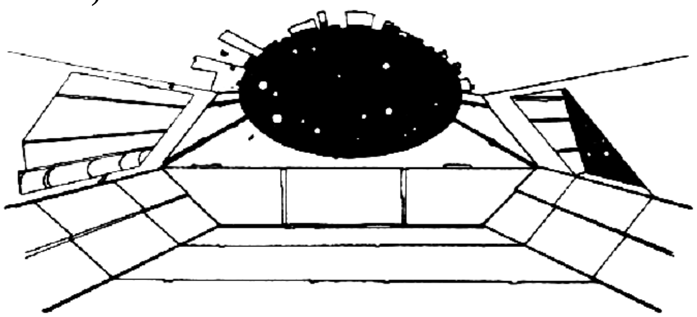
Estranho! Sem encontrar mais nada, você sai do aposento e continua pelo corredor rústico. Volte para **336**.

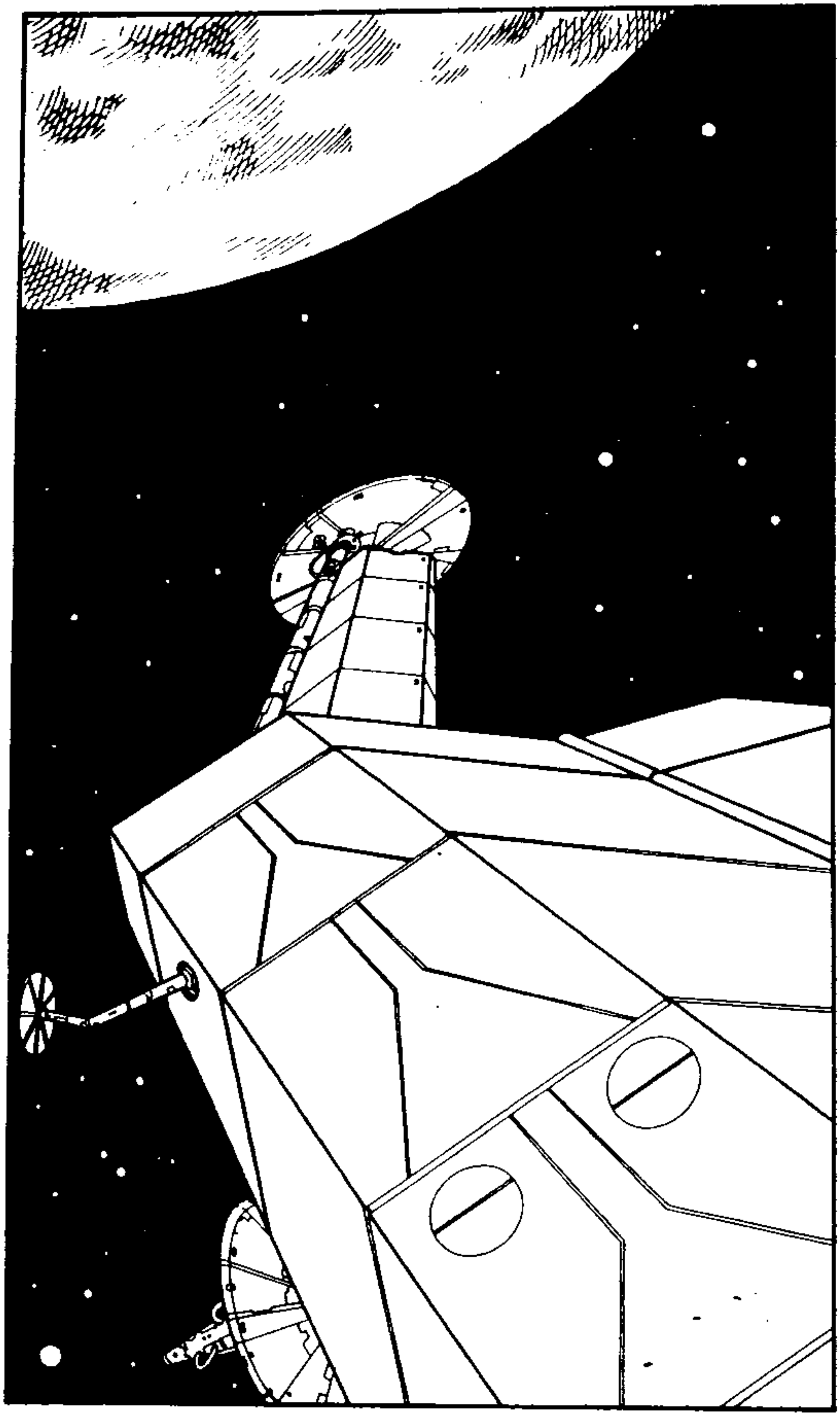
376

Você anda até ela. "Sra. Torus", você fala. Ela se vira, mas nesse momento ouvem-se dois tiros vindos de um grupo de árvores a sua esquerda — um deles acerta a Sra. Torus, o outro em você. Jogue um dado e reduza da sua ENERGIA o resultado obtido. Se você sobreviver, continue.

Vocês dois caem no chão e Sra. Torus deixa cair a bolsa que estava carregando. A caixa-cofre de dep6sito contendo os documentos incriminat6rios rola para longe. Antes que você possa reagir, o assassino corre até lá, agarra a caixa e pula dentro de uma caminhonete, que parte em seguida.

Que armação! Você se levanta. Vai tentar perseguir a caminhonete (volte para **191**) ou a Sra. Torus (volte para **210**)?





377

Você manobra sua espaçonave junto ao satélite. Ele é muito grande, obviamente contém um gerador de energia nuclear em vez de usar uma asa solar. Uma antena receptora multidirecional ergue-se em uma das pontas e da outra ergue-se uma antena unidirecional, apontada para a capital de Kether. Você vai explodir o satélite (volte para **338**) ou vai vestir sua roupa pressurizada e dar um passeio pelo espaço a fim de dar uma olhada nele (vá para **399**)?

378

Você cola bem na traseira deles a 240 quilômetros por hora. Volta e meia acerta o pára-choque deles com o seu e os empurra um pouco. A estrada sobe uma colina e desaparece depois do topo. Ambos os carros ainda estão a mais de 200 km/h quando vocês chegam ao cume. Jogue dois dados. Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **300**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte pata **339**.

379

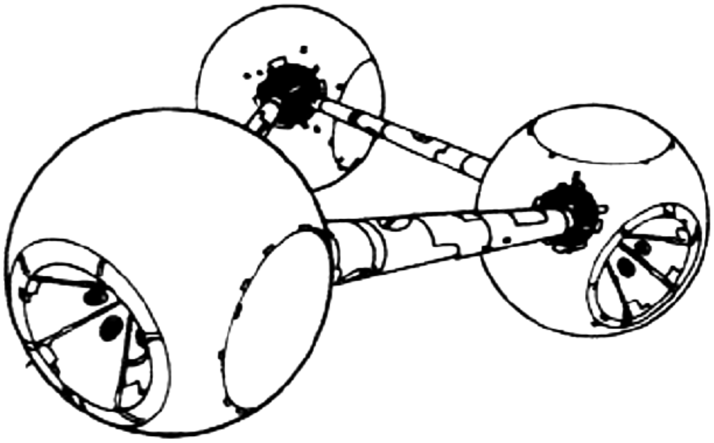
A passagem leva até um aposento. No centro, pendurada no ar, está uma mesa de plástico grande e quadrada, o último tipo em mobília antigravidade, obviamente. Uma cadeira, semelhantemente sem pernas, flutua próxima à mesa. Quando você entra no aposento a cadeira sai flutuando e diz: "Oi! Quer sentar em mim?" Aparelho patético, Você vê uma chave com uma grande etiqueta de papelão sobre a cadeira. Pegando-a, você lê:

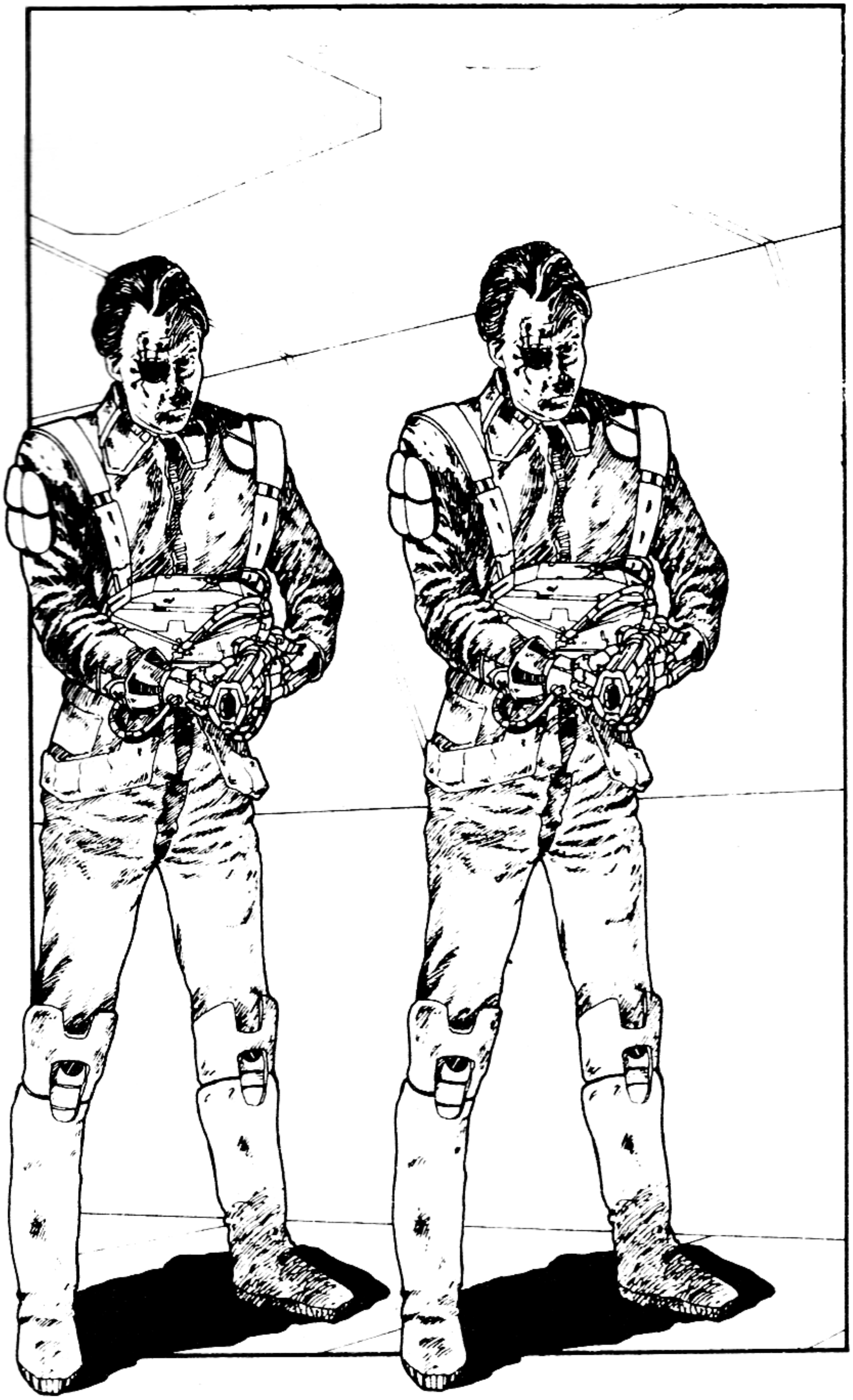
> **Zera, esta é para interromper as atividades do reator na Base 1.**
> **Mantenha-a segura.**
> **Bláster**

Você a guarda. Não há mais nada no aposento, então você volta para a interseção e desce pelo corredor. Volte para **340**.

380

Jogue dois dados, Se o resultado for maior que sua HABILIDADE ou igual, volte para **224**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **263**.





381

A porta abre para uma suntuosa área de estar — carpetes, mobília moderna e luz difusa. Tem até mesmo uma tela dobrável inclinada, decorada com imagens de outros mundos, próxima à porta. Na parede oposta à porta em que você está, há um largo corredor que leva até outro aposento decorado de maneira similar. Neste corredor estão duas figuras idênticas que devem ser "Bláster" Babbet. Sob cada braço esquerdo ele tem uma bláster aniquiladora. "Boa-noite", dizem ao mesmo tempo. "Hora de morrer, Federal." Você vai atirar na figura da esquerda (volte para **69**), na figura da direita (volte para **108**) ou vai tentar pensar em uma linha de ação alternativa (volte para **147**)?

382

Você encontra um navegador de espaçonave ligeiramente perturbado com quem conversar. Ele o agarra pelo pescoço quando você se levanta e lhe diz em voz baixa: "Cuidado." Bom, ele deve saber de alguma coisa. Você lhe paga uma bebida e senta-se à mesa com ele. Volte para **245**.

383

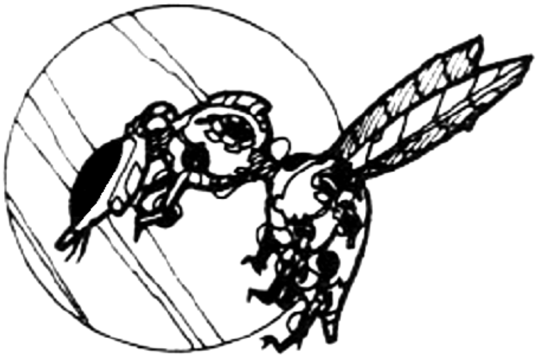
O caibro está sobre você! Você pula. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **305**; se for azarado, volte para **344**.

384

Você vai realizar suas perguntas no espaçoporto de Kether (volte para **345**) ou na cidade (volte para **131**)?

385

A passagem segue pelas rochas, passando finalmente por um grande aposento escuro ocupado apenas por um pedestal baixo sobre o qual queima uma chama. A entrada da câmara é flanqueada por duas grandes portas de madeira maciça. Você vai entrar no aposento (volte para **83**) ou vai passar por ele (volte para **346**)?



386

"Isso é tudo o que sei!" implora ele. Parece que você não vai conseguir mais nada aqui, então você resolve ir olhar o satélite ao qual ele se referiu. Volte para **36**.

387

A caminhonete está uns trezentos metros à frente, fazendo 165 km/h. Ela está seguindo impetuosamente para uma longa e grande curva à esquerda, em direção a uma reta. Uma pequena estrada de acesso se aproxima à sua esquerda. Se você a pegar pode ser capaz de encurtar a distância entre os dois veículos, mas há o perigo dessa estradinha de acesso não juntar-se à estrada principal mais adiante. Se você resolver pegar a estrada lateral, volte para **241**. Se preferir continuar na estrada principal, volte para **348**.

388

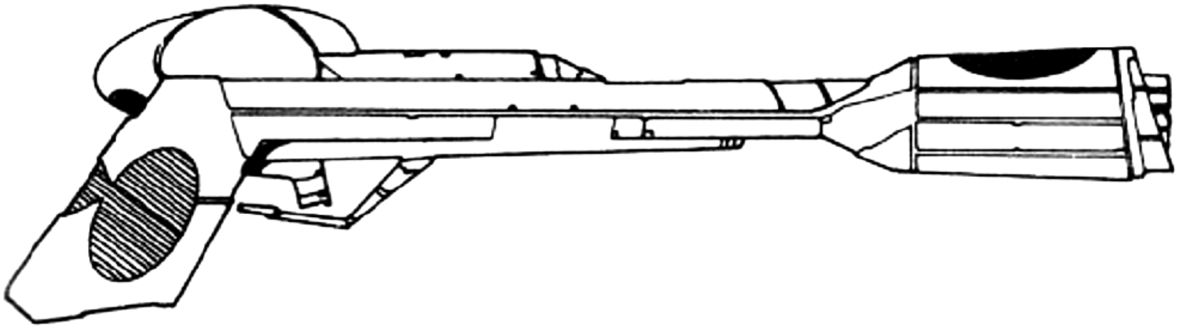
Você mantém uma distância segura entre os veículos. Volte para **37**.

389

Você sai do aposento para um corredor. Volte para **253**.

390

A câmara de compressão mostra-se uma escolha segura. Após alguns instantes, a fechadura se fecha e o ar é lançado novamente para dentro do aposento. Volte para **371.**



391

Girar a chave no buraco resulta em horríveis sons de protesto vindos do reator. Começam a soar sirenes pelos corredores do asteróide. Uma voz sintetizada ressoa: "Aviso. Escudo de gravidade abaixado. A fusão ocorrerá em aproximadamente cinco minutos... Aviso. Escudo de gravidade..." e assim por diante.

Todos os painéis de instrumentos piscam em pânico. O teto cai e revela uma pequena câmara de compressão escrita SAÍDA DE EMERGÊNCIA. Ela o leva até a superfície do asteróide. Daqui você foge para sua nave espacial e realiza uma retirada rápida.
O asteróide explode em uma bola de fogo radioativo, que destrói a refinaria, as cargas, as naves e, evidentemente, todo o restante da organização criminal. Parabéns. Sua missão foi um sucesso.

392

Você começa a correr em direção à crista à sua frente; você está virtualmente voando em baixa gravidade. Após meia hora de corrida, você a cruza, somente para ser confrontado com mais terras dessa lua interminável, planícies cinzas e montanhas irregulares rolando pelo horizonte. Uma luz vermelha de alerta — dez minutos de oxigênio — começou a piscar em seu capacete. Você tenta correr para a cúpula laranja que você vira antes, mas seu oxigênio finalmente acaba durante o caminho de volta. Você falhou em sua missão.

393

Consultar o diretório de arquivos do terminal revela que você pode ter apenas acesso aos arquivos de transporte — nada pessoal, legal ou sequer remotamente criminal. Então você dá uma olhada rápida nos arquivos de transporte e quase imediatamente nota que há grandes seções faltando nos registros de tráfego aéreo — dias, semanas, talvez mais. Isso pode ser uma enorme incompetência burocrática ou, como está parecendo cada vez mais, podem estar encobrindo alguma coisa. O que poderiam estar escondendo?
Vôos de determinadas localidades? Você pode ser descoberto a qualquer instante. Você vai continuar a pesquisa dos arquivos (volte para **334**) ou vai procurar pela pessoa que mais provavelmente é a responsável pelos arquivos que faltam, o Chefe do Controle de Tráfego Aéreo (volte para **89**)?

394

O espaçoporto é um lugar grande, mas com poucas pessoas; a outra única nave presente no local é um pequeno caça e um esquadrão de naves auxiliares, todos para órbita planetária. Você consegue encontrar algumas pessoas com quem conversar sobre o espaçoporto de Kether, apesar de só conseguir descobrir que é a única instalação no sistema que pode fornecer combustível para naves estelares. Se for verdade, isso significa então que todas as drogas que estão saindo de Aleph Cygni têm que passar por esse espaçoporto. Bem, talvez. Sem encontrar mais nenhum tópico interessante para conversação, você decide sair do espaçoporto. Você vai declarar que é Investigador da Federação para as autoridades locais, de forma a saber que informações eles possuem (volte para **255**) ou vai procurar uma cantina no espaçoporto, ou um hotel, onde possa continuar com sua investigação (volte para **299**)?

395

É noite. O Hotel Mirimar é um antro. O elevador está quebrado e não há aquecimento. Chegando ao décimo segundo andar, após subir as escadas correndo, você se encosta por um instante na parede para recuperar o fôlego. A porta do 1201, que está próxima a você, abre. Uma figura de aparência suspeita, colocando algo no bolso da jaqueta, sai. Ele parece um pouco surpreso em vê-lo. Ele aguarda impacientemente pelo elevador até que, percebendo que está quebrado, desce pelas escadas. Você vai entrar no 1201 (volte para **236**) ou vai seguir o homem que acabou de descer (volte para **295**)?

396

A um toque no acelerador, seu carro salta sobre a maciça caminhonete negra. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **8**; se for azarado, volte para **57**.

397

Cuidadosamente, você segue na direção das vozes até chegar a um aposento. A passagem parece entrar pelo teto pois lá, de cabeça para baixo, encontram-se duas figuras flutuando. Ambas estão vestidas dos pés à cabeça com largos mantos negros. Parecem monges de alguma ordem pouco importante.

"A sagrada malevolência está novamente ativa", diz um.
"Sim", fala o outro. "Está."
"Ela irá querer um... brinquedo de novo", continua o primeiro.
"Sim, irá."

Você vai permanecer onde está (volte para **258**), confrontá-los (volte para **63**) ou vai recuar pela passagem até a interseção e seguir pela outra passagem (volte para **385**)?

398

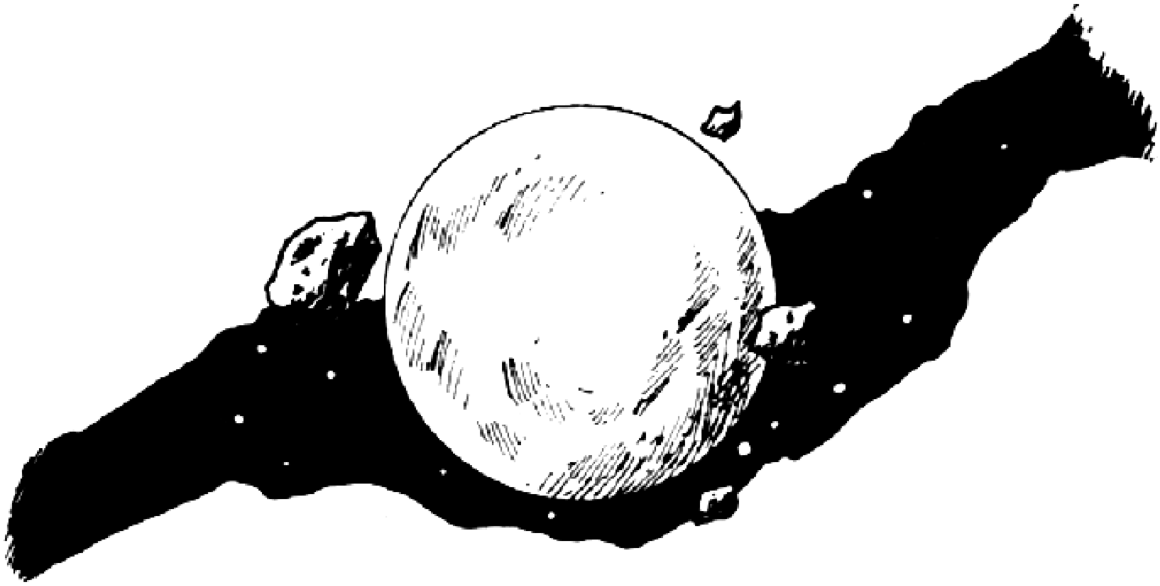
Você segue até o Fim de Rispin para dar uma olhada. É um pequeno punhado de rochas quase do tamanho de um asteróide, dificilmente com mais de 400 quilômetros de diâmetro. Há somente uma instalação oficial nesta lua — uma pequena cidade abobadada para cientistas e turistas. A população tem cerca de 300 habitantes. Você vai aterrissar nessa instalação (volte para **275**) ou vai voar em volta da lua para ver há alguma coisa de incomum a ser observada (volte para **50**)?

399

Você terá que usar jatos de gravidade zero manuais para conseguir ultrapassar o espaço entre você e o satélite. Eles contêm combustível limitado; então, a cada vez que tomar uma decisão (ou seja, ir para uma determinada referência) faça uma marca em um pedaço de papel. Quando tiver 4 marcas, você está sem combustível e vagando pelo espaço. Pare de fazer marcas quando chegar ao satélite. Você se segura na abertura de sua câmara de compressão e mira cuidadosamente o satélite. Jogue dois dados. Se o resultado for maior ou igual que sua HABILIDADE, volte para **65**; se o resultado for menor que sua HABILIDADE, volte para **260**. Não se esqueça de marcar o gasto de combustível.

400

Com a captura de "Bláster" Babbet, você removeu a liderança da organização criminal. Parabéns — você desbaratou a coligação das drogas. Sua missão foi um completo sucesso.



AS COLIGAÇÕES DE KETHER

Corrupção é um meio de vida no sistema Aleph Cygni e o fluxo de Satophil-d, um narcótico ilícito, que sai dos espaçoportos de Kether tem crescido em proporções gigantescas.

Diversas tentativas foram feitas para quebrar as famosas coligações de drogas de Kether, sem qualquer sucesso. Agora a Federação Galática confiou a VOCÊ essa perigosa missão secreta, nesse lugar selvagem e sem lei. Mas você será bem sucedido?

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo de que precisa para embarcar nessa jornada. VOCÊ decide que caminho tomar, que perigos correr e contra quais inimigos lutar.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração da capa por
Terry Oakes

EDITORA
MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-35-6

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria com João Paulo (Mr. Fino).

Visite: http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471
http://aventuras-fantasticas.blogspot.com/

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para oculum.malum@gmail.com